SÓ AQUI: AS NOTÍCIAS MAIS QUENTES DO GAMECUBE!

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

Nintendo® WORLD



CONRAD EDITORA

www.nintendoworld.com.br

6 motivos para você agarrar esta edição!

N64 ENCONTRE TODAS AS FADAS DE **ZELDA: MAJORA'S MASK**

N64 CONQUISTE AS 120 ESTRELAS DE **SUPER MARIO 64**

N64 CHEGUE AO FINAL ESPETACULAR DE **INDIANA JONES**

GBA DETONE TUDO EM **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**

GBA CONHEÇA OS LUTADORES DE **SUPER STREET FIGHTER 2**

Thiago

TUDO SOBRE O MELHOR GAME POKéMON DE TODOS OS TEMPOS

POKéMON CRYSTAL





Super Smash **Bros.** Melee

Final Fight



Dragon Warrior III



Turok Evolution

#36 agosto 2001

R$ 4,90 ISSN 1516-1892

00036

9 771516 189008


® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo © 2001 Nintendo. Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
START
SELECT
Nintendo®

editorial

As coisas foram bastante movimentadas para a Equipe NW neste mês que passou. Notícias não muito boas (como o cancelamento do RPG **Raven Blade** e as incertezas em relação a **Metroid** para GameCube) e outras sensacionais (a confirmação do novo **Turok**, a chegada de **Crash Bandicoot** ao GBA e a possível aparição de **Final Fantasy** no Cube) chacoalharam os últimos dias de julho e deixaram nosso trabalho na redação ainda mais agitado.

Além desse monte de informações bacanas (que recheiam o nosso Hot Shots – veja na página 6), trabalhamos duro para preencher as próximas páginas com uma batelada de material essencial para você se dar bem em suas aventuras. Jogamos o novíssimo **Pokémon** para Game Boy Color, detonamos **Indiana Jones and the Infernal Machine** e destrinchamos com detalhes a primeira fase de **Tony Hawk's Pro Skater 2** do Game Boy Advance. E, atendendo aos pedidos dos milhares de fãs do Nintendo 64, resgatamos as fadas de **Zelda: Majora's Mask** e relembramos como pegar todas as 120 estrelas de **Super Mario 64**. Isso é só pra você sentir como estamos sempre à frente na informação, mas jamais deixamos os grandes clássicos de lado. Aliás, você notou que estamos chegando às bancas mais cedo? Agora, a **Nintendo World** pode ser encontrada já na segunda semana de cada mês. Tudo para você ficar por dentro antes de todo mundo!

Esta edição está um pecado! Tem coisas que só a **Nintendo World** faz por você. Afinal, o que é que você não nos pede sorrindo, que não fazemos chorando (de alegria)?

Por falar em futuro, setembro promete muito para quem curte Nintendo. Primeiro, porque é o mês de lançamento do aguardadíssimo GameCube. A máquina dos sonhos chega às lojas japonesas no dia 14, e menos de dois meses depois, desembarca com força total no Brasil. Estamos contando nos dedos os dias que faltam!

Em segundo lugar, setembro marca também mais um aniversário de sua revista de games favorita. Na edição 37, a **Nintendo World** vai completar três anos de vida. O que isso significa? Muitas surpresas e novidades. Infelizmente, não posso contar nada agora, mas tudo será revelado assim que você agarrar a próxima edição. Será que você está preparado para o que vai acontecer com a **NW** a partir do próximo mês? Aguarde e comprove! Forte abraço!

Pablo Miyazawa



Objeto de adoração da maioria dos mortais que fizeram esta edição, o GameCube vai ser com certeza o motivo de detonarmos os nossos salários!

P.S.: A participação da galera na promoção "Seja um redator da NW" foi um sucesso! Agradecemos a todo mundo que enviou seus textos. O resultado sai na próxima edição!



André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos



Número 36 - Agosto/2001

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Chefe de Arte
Ayala Jr.

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Colaboradores
Eurico Kenji Sakamoto (Editor de Arte Contribuinte)
Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Ed Garden, Eric Araki, Fabio Santana, Ivan Cordon, Rogério Freire (textos) e Rita Narciso Kawamata (revisão)

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
Benjamin Emerick e William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos e Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Coordenadora de Publicidade
Luciana Cristina Eschiapati

Assistente Comercial
Vania Ribas Bernardes

•

Lúcia Machado
Conselheira

PROMOÇÃO E CIRCULAÇÃO
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 3346-6088 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural
Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



índice

Pokémon... Pokémon... Pokémon é viver...
os monstrinhos definitivamente continuam a toda no Game Boy. Desta vez, o game não é totalmente inédito, mas traz uma porção de inovações que vão surpreender até o treinador mais experiente. Está pronto para encarar essas 251 criaturas? Corra já para a página 22! E não esqueça de trazer as pokébolas!

Saiba mais sobre nosso critério de avaliação!

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Entendeu tudinho? Então, maravilha!

FALE COM A



VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) **3814-8044**

BIT
ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) **3814-8234**
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) **3346-6088**
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) **3346-6082**
Fax: (11) **3341-7752**
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) **3237-3216**
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

estranhos no ninho!

O que fazem estes personagens nos games Nintendo?

Você, que olhou as ilustrações destas duas páginas, deve estar se perguntando: "mas o que esses bichos estranhos estão fazendo na revista oficial da Nintendo?". Calma, explicamos: a Sega abandonou a produção de hardware, e agora se dedica apenas à criação de games. Então, acostume-se pois com o passar do tempo você verá cada vez mais personagens que eram exclusivos da empresa em consoles Nintendo. Com outros personagens a história é um pouco diferente: algumas softhouses como Namco e Universal Interactive possuíam contratos de exclusividade com a Sony. Quando esse contrato expirou-se, essas empresas resolveram levar suas franquias para quem estivesse mais interessado em seus personagens. Tudo começou com a notícia de que o Sonic (o maior símbolo da Sega) iria estrelar um título para Game Boy Advance. Veio a E3, e mais surpresas: Spyro, Klonoa e Crash Bandicoot, todos personagens exclusivos de games de Playstation, também iriam figurar em novos jogos para GBA. Isso é só uma amostra do panorama mais do que favorável em que a indústria dos games está inserida atualmente. Quem mais tem a ganhar é o jogador, que fica feliz da vida e cheio de opções de diversão. Se continuar assim, quem sabe o que veremos no futuro? As possibilidades são infinitas. Imagine só, por exemplo, o encontro histórico de Mario e Sonic em um mesmo game! Do jeito que andam as coisas, não duvidamos de mais nada... Enquanto as surpresas não rolam, conheça mais sobre os personagens que têm tudo para se dar bem nas praias da Nintendo.



Klonoa

O gatinho azul criado pela Namco também é um personagem dos mais populares em outras plataformas, e agora faz sua estréia no GB Advance, em uma aventura inédita. **Klonoa: Empire of Dreams** é uma mistura de puzzle e ação, na qual o herói felino luta contra um imperador que proibiu seus cidadãos de sonhar. No portátil ele está em duas dimensões, mas não ficou devendo nada às suas aventuras tridimensionais anteriores. Para quem curte jogos de ação como nos velhos tempos, cheios de obstáculos e quebra-cabeças, **Empire of Dreams** é mais do que perfeito. Assim como Spyro, Klonoa é um herói que tem tudo a ver com o Game Boy Advance. Que venham mais games!



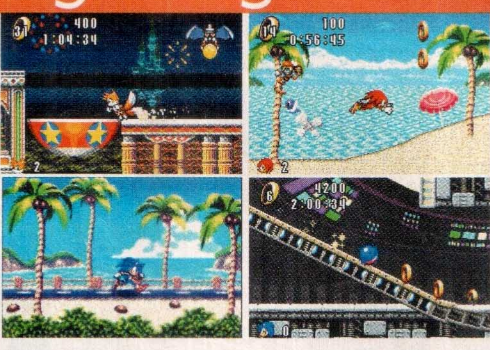
Crash Bandicoot

Além de estar por trás do lançamento de **Spyro the Dragon: Season on Ice**, a Universal Interactive também está cuidando da versão para GB Advance de **Crash Bandicoot**. Para quem não conhece, ele é um dos monstros mais bizarros dos video games; uma mistura de Taz, Banjo e muito café preto com energético. Quer dizer: loucura total. Crash é um herói que sempre habitou ambientes pseudo 3D (o chamado 2,5D). No Advance, o estilo de jogo será plataforma tradicional em duas dimensões, tal como nos games **Super Mario**. O título (que ainda não foi definido) está sendo criado pela Vicarious Visions (de **Tony Hawk 2** e **Spider-Man**) no esquema certo para funcionar muito bem no portátil. O desenvolvimento ainda está no início, por isso o game sai somente no primeiro trimestre de 2002 (nos EUA). Será que até lá o bichão resolve aparecer no GameCube também?





Sonic the Hedgehog



Sobre a presença de Sonic no Game Boy Advance, todos já devem estar cansados de ouvir falar. Afinal de contas, este foi um dos assuntos mais comentados do universo dos video games nos últimos tempos: "mas como é possível o mascote da principal rival da Nintendo aparecer em um jogo de Game Boy?" A surpresa foi geral, e temos de confessar que curtimos bastante a notícia. Até mesmo os nintendistas mais ardorosos sabem valorizar o potencial desse carismático porco-espinho azul. Ele corre a mais de mil por hora sem cansar, dá piruetas, pula feito louco, anda pelas paredes e ainda arruma tempo para colecionar anéis dourados! Agora é nossa vez de entrar em contato com toda essa insanidade no Game Boy Advance. O estilo de **Sonic the Hedgehog Advance** é o mesmo dos games antigões em 2D, com muitos inimigos na tela, jogabilidade simples e gráficos bastante coloridos. Com toda certeza, agradará a gregos e troianos quando for lançado, em setembro. Tem mais: uma versão para GameCube está sendo cogitada, mas até agora nem a Sega, nem a Nintendo confirmaram a informação. Quem sabe no final do ano...

Phantasy Star



Uma das grandes séries de RPG de todos os tempos, sucesso em to doso os consoles da Sega, faz sua estréia num video game Nintendo (no caso, o GameCube). **Phantasy Star Online Version 2** traz como maior destaque a fantástica opção de jogo via rede. Imagine só entrar numa aventura interativa com jogadores que estão do outro lado do mundo? Por enquanto, as possibilidades ainda não estão totalmente esclarecidas, mas, pelo pouco que se sabe sobre as capacidades de conexão on-line do Cube, dá pra esperar algo revolucionário. Mais informações devem aparecer nos próximos meses, e revelaremos tudo aqui para você.



Spyro

Spyro você já deve ter visto por aí, mas em um console Nintendo, é bem provável que não. O dragãozinho simpático estrelou uma porção de games para Playstation no passado, e agora finalmente decidiu aventurar-se pelo universo da Big N. **Spyro the Dragon: Season of Ice** terá mais de trinta fases com três diferentes perspectivas de visão e enorme variedade de jogo. A produção está por conta da Digital Eclipse, que fez **Rayman** do GBC e já provou que sabe muito bem criar games de ação coloridos e cheios de detalhes. Pelo que jogamos da versão beta do game, deu pra sentir que o trabalho de criação está irrepreensível. **Spyro** realmente parece que está em casa na telinha do Advance. Ao que tudo indica, o dragão veio mesmo para ficar. Sai em setembro nos EUA.

e tem mais alguma coisa?

Tem mais, muito mais. Até o início de 2002, os jogadores de Game Boy Advance irão presenciar o aparecimento de mais uma porção de games que fizeram história em consoles concorrentes. A série de luta **King of Fighters** é uma delas. Sucesso nos consoles Neo Geo e Neo Geo Pocket, ela vai surgir no GBA em uma versão exclusiva, com a presença de lutadores clássicos, como Andy e Terry Bogard, Ryo Sakazaki e Mai Shiranui. O lançamento está previsto para dezembro no Japão. E a Sega do Japão anunciou versões portáteis de outras duas franquias famosas: **Streets of Rage** (luta, estilo **Final Fight**) e **Golden Axe** (ação medieval).

Pablo Miyazawa

CALENDÁRIO NINTENDO 2001

agosto

Tony Hawk's Pro Skater 2

agosto/setembro

F-14 Tomcat
Graffiti Tournament: Skate & Style
Mega Man Xtreme 2
The World is Not Enough
Toki Tori
Top Gun
Towers II: Plight of the Stargazer
Wendy: Every Witch Way
WWF Betrayal

agosto/setembro

Advance Wars
Advanced Columns
BackTrack
Batman: Vengeance
Bonx
Caesar's Palace
Final Fight One
Fortress
Golden Sun
High Heat Baseball 2002
Jurassic Park III: Park Builder
Jurassic Park III: Primal Fear
Klonoa: Empire of Dreams
Lady Sia
Lego Bionicle: Tales of the Tohunga
Mario Kart: Super Circuit
Mat Hoffman's Pro BMX
Midnight Club
M&M's: Lost in Time
Monster Rancher Mania
MotoGP
Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go!
Power Rangers: Time Force
Rainbow Six: Rogue Spear
Smuggler's Run
Snood
Spider-Man: Mysterio's Menace
SpongeBob SquarePants: SuperSponge
Sports Illustrated for Kids: Football
Spyro the Dragon: Season of Ice
Star Wars: Episode One: Jedi Power Battles
Stuart Little: The Journey Home
Super Street Fighter II Turbo Revival
Tang Tang
Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream
Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers
Tom and Jerry: The Magic Ring
X-Men: Reign of Apocalypse

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

O LISTÃO DE GAMES DO CUBE

Veja as datas de lançamento

O lançamento do aguardadíssimo GameCube está mais do que confirmado para 14 de setembro no Japão e 5 de novembro nos EUA e Brasil. A maior parte dos games anunciados já tem data de lançamento. Veja na lista abaixo quais games saem, nas respectivas datas. Vale lembrar que elas valem somente para o mercado americano, já que nem todos os games serão lançados no Brasil.

Início de novembro







- **Super Smash Bros. Melee**
- Luigi's Mansion
- Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
- Wave Race: Blue Storm
- NBA Courtside 2002
- Super Monkey Ball
- Madden NFL 2002
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

- **Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2**
- Extreme-G 3
- All-Star Baseball 2002
- NFL Quarterback Club 2002
- NFL Blitz 2002
- NHL Hitz 2002
- Batman: Dark Tomorrow
- Universal Studios

Final de novembro/dezembro





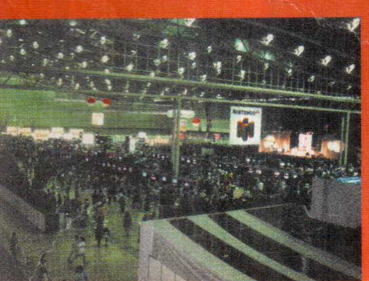
- **Eternal Darkness**
- Phantasy Star Online Version 2
- Resident Evil 0

- **Pikmin**
- SSX Tricky
- Crazy Taxi



A SPACEWORLD VEM AÍ!

Acontece de 24 a 26 de agosto a Nintendo Spaceworld 2001, gigantesca feira de games promovida pela Nintendo do Japão. Se no ano passado a feira marcou a primeira exibição do GameCube e do Game Boy Advance, este ano o forte são os primeiros games para estes consoles. Na praia do GameCube (que será o alvo principal do evento), espera-se mais detalhes dos games revelados na E3, além de novidades em relação a **Mario Kart**, **Zelda** e até os novos jogos do Mario para o console. Já para o GBA, a lista de games que serão exibidos é grande: **Game Boy Music**, **Gradius Generations**, **Fire Emblem**, **Goemon** e **Super Mario Advance 2** (que é **Super Mario World**) estão entre eles. Aguarde a cobertura do evento na próxima edição!





Momentos magistrais da Spaceworld registrados em 2000

A EVOLUÇÃO DE TUROK

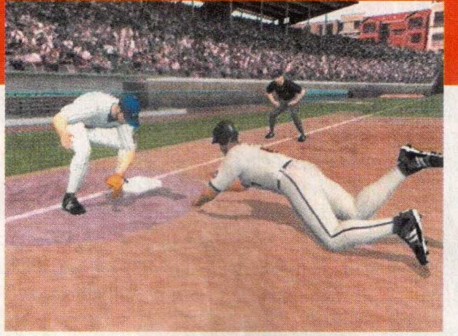
Herói está confirmado no GameCube

Turok fez sucesso no Nintendo 64 e no Game Boy Color, e está prestes a fazer bonito também no Cube. A Acclaim Entertainment e seu estúdio, Acclaim Austin, estão a pleno vapor na produção do mais novo capítulo da série. Intitulado **Turok Evolution**, o game apresentará mais uma vez o índio raivoso detonando dinossauros e alienígenas com um arsenal absurdamente variado. Turok será bem mais versátil – ele poderá até voar nas costas de um pterodátilo! A história se passa antes de **Turok: Dinosaur Hunter**, e mostra o início dos conflitos em Lost Land. Previsto para agosto de 2002.



Cenas do vídeo de animação exibido na E3

ESPORTE TOTAL

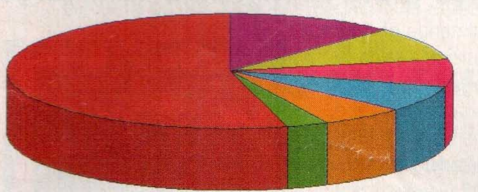

Alguém encontrou minhas lentes de contato?

Tem basquete, beisebol, luta livre...

Quem curte bater uma bolinha desencanada pode ficar feliz com o GameCube. Games de esporte bacanas não vão faltar no console. O beisebol estará representado por **All-Star Baseball 2002**, que é da Acclaim e sairá em novembro. Os destaques são a presença dos jogadores reais da liga e muitos modos de jogo. O **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, game de manobras com bicicleta, também é da Acclaim e foi confirmado para novembro. A THQ confirmou um game de luta livre da liga WWF para o ano que vem. Já a Electronic Arts está desenvolvendo **NBA Street**, um game de basquete bem nos moldes de **NBA Jam**, previsto para o primeiro semestre de 2002.

VOCÊ MANDA!*

Qual personagem você gostaria de ver em **Super Smash Bros. Melee**?



Mega Man **12,3%**
Waluigi **9,2%**
Conker **7,7%**
Joanna Dark **7,4%**
Wario **6,2%**
Shigeru Miyamoto **3,1%**
Outros **54,1%**

* Fonte: votação dos leitores da NW

Feira japonesa da Nintendo traz novidades



SERÁ O NOVO POKÉMON?

Conheça a mania Yu-Gi-Oh

O que é **Yu-Gi-Oh**?

- é um jogo de cartas (no estilo **Magic** e **Pokémon TCG**)?
- é um mangá criado pelo artista Kazuki Takahashi que virou desenho animado (Anime)?
- é uma série de sucesso no Game Boy Color e no GB Advance?
- é uma febre absurda no Japão?

Todas as alternativas estão corretas. E a mania está prestes a tomar de assalto o resto do planeta. Um game da série, **Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories** (para Game Boy Color), será lançado nos EUA em novembro, coincidindo com a estréia do desenho animado por lá. Será que vem uma nova febre por aí? Te cuida, Pokémon!

Ele vai pegar você!

8000
Arena
Queen's
350
300
Earth
Fusion of
Queen's Double





N-BITS



• Shigeru Miyamoto exibiu seus dotes artísticos na capa da revista de games inglesa **Edge**. A ilustração, que mostra Luigi e seu irmão, Mario, foi desenhada à mão pelo mestre.

• Confirmado: a Nintendo lançará dois games junto com o GameCube no Japão: **Luigi's Mansion** e **Wave Race: Blue Storm**.

• Os outros games produzidos pela Nintendo também já têm data: **Pikmin** sai no final de outubro. **Smash Bros. Melee** sairá em novembro e **Eternal Darkness** e **Animal Forest** chegam no Natal. Tudo isso no Japão.

• A Nintendo está planejando um minitorneio de **Super Smash Bros. Melee** para os visitantes da feira de games Space World 2001, que acontece no final do mês.

• E por falar em **Smash Bros. Melee**, está rolando um trailer com cenas do novo game nos cinemas japoneses, antes do novo filme **Pokémon**.

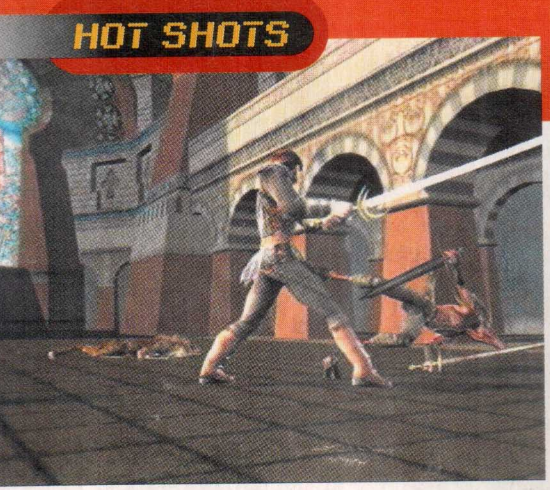
• A Camelot revelou que está produzindo três jogos para GameCube. Os nomes permanecem em segredo, mas a empresa prometeu mostrar algo mais concreto na Space World.

• A Infogrames vai lançar games baseados nos filmes **Exterminador do Futuro 1** e **2** para diversos consoles, inclusive o Cube. O lançamento está previsto para o segundo trimestre do ano que vem.

• Surpresa: em entrevista recente, o gerente-geral da Nintendo japonesa, Satoru Iwata, adiantou que a Nintendo planeja lançar este ano alguns jogos para GameCube que não foram exibidos nem comentados na E3.

• A série **Crazy Taxi** vai virar filme. O diretor será Richard Donner (de **Superman** e **Máquina Mortífera**), e a previsão de lançamento é para o final do ano. O jogo para Cube sai ainda este ano, e uma seqüência já está programada para 2002.

• A THQ vai lançar para GameCube um jogo baseado em **Monsters Inc.** (que aqui será **Monstros S.A.**), projeto de animação da Pixar e da Disney que chega aos cinemas em novembro nos EUA (ainda sem data no Brasil).



ADEUS, RAVEN BLADE

Nintendo cancela RPG para GameCube

Más notícias: **Raven Blade**, o aguardado RPG da Retro Studios para GameCube, foi definitivamente cancelado pela Nintendo. A explicação é que a Retro não estava conseguindo desenvolver com eficiência seus dois projetos (o RPG e **Metroid Prime**).
A equipe de criação do game foi quase inteira demitida, e os membros remanescentes foram imediatamente transferidos para o projeto **Metroid**, que sempre foi a prioridade máxima da Nintendo. Para quem não se lembra, **Raven Blade** foi exibido em um vídeo curtinho na E3, e prometia bastante. Só nos resta torcer para que mais RPGs surjam para o novo console nos próximos meses.



Olhe bem para estas imagens, porque será a última vez...

QUESTIOMARIO

Chegamos à edição 36. Sabe o que isso quer dizer? Que no mês que vem, completaremos três anos de **Nintendo World**! É tempo pra caramba, mas não deixamos a peteca cair nem por um segundo! Na próxima edição, muitas surpresas e comemorações para você. E agora, vamos ao Questiomario. Desta vez, o desafio é sobre o polêmico **Conker's Bad Fur Day** para N64. Fique esperto! Responda as cinco questões abaixo, coloque em um envelope e mande para nós até o dia 30 de setembro. Quem acertar tudo e for sorteado leva um Game Boy Color com cartucho como prêmio. Mande ver! Na próxima edição, o resultado do Questiomario **Zelda: Majora's Mask**! Nos vemos na festa do mês que vem!

QUESTIOMARIO
CONKER'S BAD FUR DAY
REVISTA
NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

1 Quantos enxames de abelha são necessários para fazer cócegas na flor, e ela se abrir?

2 Qual objeto de higiene pessoal deve ser usado para se derrotar o monstro cantor de ópera?

3 No castelo do Conde Drácula, Conker é transformado em qual espécie de animal voador?

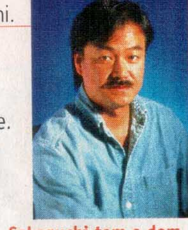
4 Qual é o sabor do suco que causa complicações intestinais na vaquinha?

5 Qual é o nome do filme satirizado por Conker e Berri na última fase do jogo?

QUEREMOS FINAL FANTASY!

Eu, você... e a Square também!

"A Square está bastante entusiasmada com a Nintendo". O autor desta frase foi ninguém mais ninguém menos que o vice-presidente da empresa e criador da série **Final Fantasy**, Hironobu Sakaguchi. Questionado se a Square Soft vai ou não criar games para o GameCube, ele limitou-se a dizer que a possibilidade existe. Será que teremos a chance de jogar **Final Fantasy XI** no Cube? Só o tempo dirá.



Sakaguchi tem o dom

O FIM DA ERA MAIN

Manda-chuva da Nintendo deixa cargo

A Nintendo of America anunciou a saída de seu vice-presidente de vendas e marketing, Peter Main. Ele deixará seu cargo no início de 2002. Em seu lugar, entrará o presidente da Nintendo do Canadá, Peter MacDougall. Main entrou na Nintendo em 1987 e esteve envolvido em todos os grandes projetos da empresa. Ele até esteve no Brasil em 1996 para o lançamento do Nintendo 64, e já há algum tempo é o principal porta-voz da Big N em eventos grandes, como a E3.

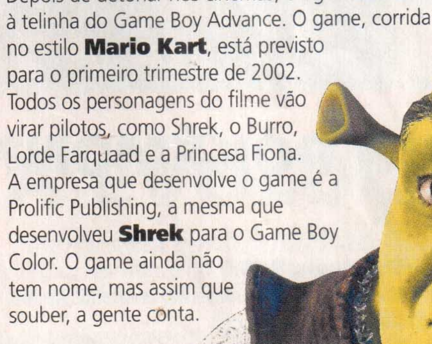


Este sorriso vai fazer falta

SUPER SHREK KART

Monstrão vira piloto no Advance

Depois de detonar nos cinemas, o ogro escrotão Shrek chega à telinha do Game Boy Advance. O game, corrida no estilo **Mario Kart**, está previsto para o primeiro trimestre de 2002. Todos os personagens do filme vão virar pilotos, como Shrek, o Burro, Lorde Farquaad e a Princesa Fiona. A empresa que desenvolve o game é a Prolific Publishing, a mesma que desenvolveu **Shrek** para o Game Boy Color. O game ainda não tem nome, mas assim que souber, a gente conta.





Shrek é verde como uma folha de alface, um abacate e um N64 série Kiwi

Mas que bela cabeleira, hein?

MAIS UM BREATH OF FIRE

Seqüência chega em 2002

Tem mais RPG dos bons chegando ao Game Boy Advance. O super clássico **Breath of Fire** foi lançado no mês passado no Japão, e deve sair nos próximos meses nos EUA. E a Capcom não sossega: a seqüência já está sendo desenvolvida, com previsão de lançamento para o ano que vem. **Breath of Fire 2** será uma conversão perfeita do RPG para Super Nintendo, com uma ou outra adição especial criada especialmente para o portátil.

DETONANDO NO ESPAÇO

Gradius retorna em grande estilo

Gradius Galaxies é a versão para Game Boy Advance da clássica série do tiroteio espacial que fez história no Nintendinho e Super NES. O jogo será totalmente novo e exclusivo: tem oito fases, muitos inimigos e aqueles chefões de fase colossais. Se você conhece **Gradius**, vai ficar muito feliz. Todos aqueles elementos de sempre, como a seqüência de armas e power-ups, os códigos secretos e a trilha sonora alucinada estarão lá, em peso. A Konami anunciou o lançamento para novembro, nos EUA. Um dos sérios candidatos a prêmio "derrete-console" do ano!



Lembra do código da Konami? Cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda...





THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JULHO/01

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 GBA
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON GBA
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE N64
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES GBC
DRAGON WARRIOR III GBC
DODGE BALL ADVANCE GBA
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP GBA
SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX GBC
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS GBC
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK N64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JUNHO/01

POKéMON GOLD & SILVER GAME BOY
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK N64
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME N64
POKéMON GAME BOY
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 SUPER NES
GOLDENEYE 007 N64
MORTAL KOMBAT 2 SUPER NES
POKéMON AMARELO GAME BOY
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE N64
CONKER'S BAD FUR DAY N64

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS POR VOCÊ E A EQUIPE NW

SUPER SMASH BROS. MELEE GC
STAR WARS: ROGUE LEADER - ROGUE SQUADRON II GC
LUIGI'S MANSION GC
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 N64
ETERNAL DARKNESS GC
GRADIUS GALAXIES GBA
SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL GBA
PIKMIN GC
1080° SNOWBOARDING 2 GC
FINAL FIGHT ONE GBA

FÓRUM

QUAL É O MELHOR GAME POKéMON PARA GAME BOY?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

MEU NINTENDO FÁBIO LUCINDO

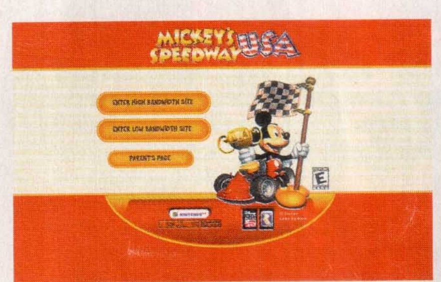


Nome: Fábio Pinheiro Freme Lucindo
Idade: 17 anos
Profissão: Ator e dublador
Alguns personagens que dublou: Ash Ketchum (**Pokémon**), Kurilin (**Dragon Ball Z**), Shinji (**Neo Genesis Evangelion**) e Garoto Enxaqueca.
Game favorito: "Adorava **Mario Bros. 3**. Acho que este foi o único game que terminei na vida. Joguei muitas horas. Também joguei muito **Excitebike**. Os gráficos não eram dos melhores, mas as manobras divertiam".
Gênero de games preferido: Ação e aventura, "mas esporte, como futebol, também me atrai. Curtia **FIFA Soccer** e tirava altos pegas de **Mario Kart**".
Quais games Pokémon mais jogou? "Joguei **Pokémon Snap**, a versão **Amarela** e **Stadium**, que foi o que mais me impressionou. Gostei de montar times e participar de batalhas. **Pokémon Amarelo** é bacana, pois segue o desenho, mas acho limitado".
Já foi desafiado por um fã de Pokémon? "Nunca fui, mas seria engraçado. No game eu não me daria muito bem, mas se fosse algum tipo de Quiz, eu me garantiria".
Vai comprar algum console de nova geração? "Vou esperar o Xbox e o GameCube. Acredito muito no sucesso da Nintendo, mas vamos ver se o preço será competitivo e se os jogos terão a qualidade de sempre. Quero ver se compro também o GBA. Ouvi falar bem dele, e posso carregar comigo para onde for".



Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite http://www.nintendoworld.com.br



Mickey tem surpresas

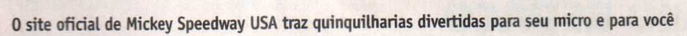
Bugigangas para você e seu computador

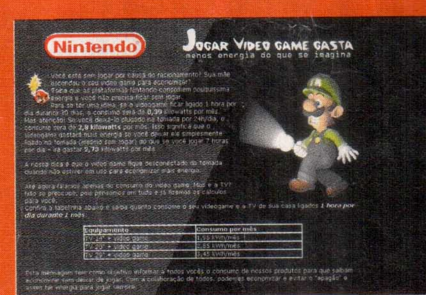
Essa é para os fãs do game **Mickey Speedway USA**: além de muitas dicas, você vai encontrar coisas bem legais no site oficial do game. Mas não pense que são apenas os papéis de parede e protetores de tela de sempre. O site está caprichado e cheio de novidades divertidas e bastante originais. A seção "Pit Stop", como o próprio nome diz, é parada obrigatória. Tem adesivos, marcadores de páginas, cartões postais e até um carrinho pra você montar. Tudo é bem explicado e cheio de manhas pra você personalizar e fazer tudo direitinho.
E que tal montar papéis de carta personalizados com o seu nome? O site conta com uma "papelaria" on-line para gerar três tipos de papel de carta. É o "Stationery Generator". Basta digitar o seu nome e clicar em uma das opções disponíveis para que o seu papel de carta seja criado. É moleza! E isso é só um aperitivo do que há por ali.

Tire sua carta na moleza

Você já tem habilitação? Não? Nunca foi tão fácil adquirir uma! Pelo menos para pilotar em **Mickey Speedway USA**. Entre na opção "License Generator" e providencie uma habilitação personalizada com seu nome e alguns dados que você quiser fornecer. Não é necessário aula prática, e você só precisa imprimir, recortar e sair pilotando – no game, é claro!
Acho que não precisamos dizer que vale mesmo a pena visitar esse site. Confira: **http://www.mickeysspeedwayusa.com**




O site oficial de Mickey Speedway USA traz quinquilharias divertidas para seu micro e para você



Video games e racionamento?

Jogar gasta menos energia do que você imagina!

O site oficial da Nintendo by Gradiente preparou uma página inteiramente dedicada ao famoso racionamento de energia elétrica que tomou conta do Brasil (**http://www.nintendo.com.br/racionamento**). Ali você encontra dicas para economizar e até uma tabelinha com cálculos de quanto você gasta jogando os consoles Nintendo de acordo com o modelo do aparelho de televisão da sua casa. Já vamos adiantando que o uso de games Nintendo consome bem pouca energia, e você não vai precisar mesmo fazer o sacrifício de parar de jogar. Se quiser, imprima o conteúdo do site e mostre à sua família, porque a diversão com a Nintendo não prejudica ninguém!

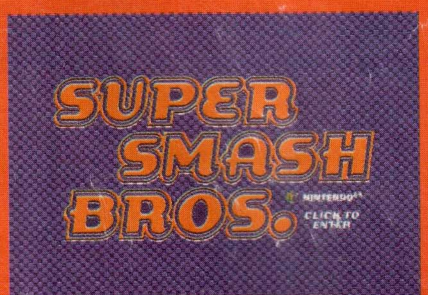


Você acha que domina Paper Mario? O que acha de encarar umas perguntinhas espertas?

Um site de papel

Paper Mario

Já é de praxe a Nintendo desenvolver sites muito caprichados para seus games. Com o sucesso **Paper Mario** (http://www.papermario.com), não poderia ser diferente. Os maiores destaques ficam por conta de um minigame muito divertido e um Quiz bem cabeludo, só para os feras que já conhecem o game.
O joguinho chama-se **Goombario and the Adventure of the Hot Lava Rocks**, e você precisa ajudar Goombario a atravessar um poço de lava, pulando em cima de pedras que afundam. O Quiz também vale ser lembrado. Se você detoná-lo, poderá conseguir várias insígnias e uns prêmios bem legais. E o que acha de mudar o visual do seu navegador? Faça download do Browser personalizado de **Paper Mario** e deixe o seu computador com a cara do game. Outra coisa que também vale a espiada é o diário secreto do Bowser. Segundo o proprietário, ele contém muitos segredos, e o coitado ficaria muito constrangido se o mundo ficasse sabendo...



Porrada na Internet

A onda agora é Smash Bros.

Enquanto a pancadaria não chega ao GameCube, passe a limpo tudo o que você sabe sobre um dos melhores jogos de luta lançados para o Nintendo 64. Entre em http://www.smashbros.com e conheça a fundo todos os lutadores do game. Confira também uma tabela com os comandos dos principais golpes e descrição e utilidade de todos os itens.
Se você leu a edição anterior da **NW**, deve ter conferido o lance de enviar cartões de **Mario Party 3** para os amigos. No site de **Smash Bros.** também há um esquema muito divertido! São os Smash Cards. É um mais engraçado do que o outro, e você se diverte só de ficar olhando. É de rachar o bico, e você não pode perder. No total, são seis Smash Cards personalizados com lutadores diferentes. Se você quiser "detonar" um amigo, por que não enviar um cartão no qual Donkey Kong acerta o nariz de Mario? Use a criatividade!

Camping Zelda

Curta a vida do campo em Hyrule!

O que acha de relaxar a cabeça num acampamento bacana na cidade de Hyrule? Não sabe onde fica? Explicamos: considerado o maior evento on-line organizado pela Nintendo of America, "Camp Hyrule" é um acampamento de verão virtual, onde os fanáticos por games caem de cabeça no mundo Nintendo. A "festa" é realizada todos os anos, e a promessa é de que a edição 2001 detone e seja a melhor desde sua criação. Ela funciona da seguinte forma: cada internauta participante é designado a uma "cabana virtual", e todos podem se encontrar e interagir com especialistas em salas exclusivas de bate-papo. E tem mais: vários eventos diários, incluindo jogos, atividades de arte e outras surpresas do universo Nintendo.

Os internautas sortudos que conseguirem se cadastrar também poderão participar de atividades baseadas nos novos jogos de GameCube e Game Boy Advance, como **Luigi's Mansion**, **Super Smash Bros. Melee**, **Pikmin**, **Mario Kart: Super Circuit**, entre outras maravilhas.

As inscrições se iniciaram no dia 1... de agosto e há somente 2.000 vagas. É tudo gratuito, e você só precisará de sorte para se inscrever, além de manjar legal de inglês. Corra já para http://www.camphyrule.com!



Prepare a barraca! A temporada de acampamento em Hyrule está chegando

Dicas para navegar melhor

Muitos dos sites aqui relacionados necessitam de alguns programas para que sua diversão seja total. Não perca tempo e instale todos. É tudo grátis! Os softwares relacionados abaixo são responsáveis por melhorias na animação, som, exibição de vídeos e outros caprichos para deixar o seu computador turbinado. Divirta-se, e bom download!

Windows Media Player

Ótimo visualizador de filmes e músicas

http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia

Quicktime

Considerado um dos melhores players do mundo, o Quicktime está em sua quinta versão e serve para manipular vídeos, sons, música, etc...

http://www.apple.com.br/quicktime

Real Player

Também serve para ver vídeos e arquivos de áudio.

http://scopes.real.com/real/player/player.html?src=downloadr,99022choice_1,rpchoice_br&lang=br&dc=979695



ShockWave Flash

Com ele, você poderá ver animações multimídia. É indispensável para acessar sites em Flash.

http://sdc.shockwave.com/shockwave/download/triggerpages_mmcom/default.html

VOCÊ MANDA!*

Qual jogo de **Super NES** você gostaria de ver no **Game Boy Advance**?

veja o que vocês responderam:

"**Chrono Trigger**!! Jogar o melhor game da história, em qualquer lugar e com gráficos e sons melhorados seria demais!" ***Vitor Machado***

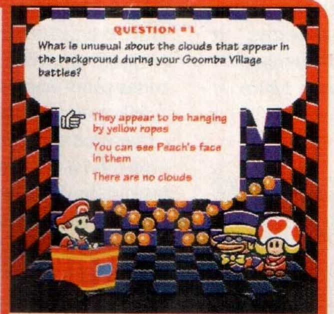
"Nenhum jogo! Se eu quisesse ver jogos de Super NES, iria até a loja e comprava o Super NES. Eu quero jogo novo, inovação, não essa falta de imaginação de quem acha que é uma maravilha relançar um jogo já existente..." ***Alexandre Santos***

"Acho que provavelmente os melhores jogos de Super NES serão lançados para GBA. Sinceramente, os únicos que eu queria jogar são os da série **Donkey Kong**." ***Leonardo Viza***

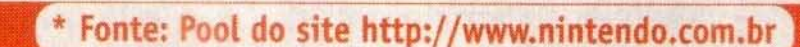
"**Chrono Trigger**, o melhor jogo de Super NES. Ou, pelo menos, uma seqüência do jogo." ***Maurício Silveira***

"Nada mais, nada menos que **Bomberman**! Eu era viciado nesse jogo e não fiquei muito satisfeito com suas versões no N64. Agora, com esse negócio de Multiplayer no GBA, fica muito mais fácil jogar! Antes ficava todo mundo na frente da televisão, se espancando por um espaço. Agora, vai ficar todo mundo confortável num recinto, sem brigas." ***Kokiri***

SMASH CARDS



Provoque os seus amigos enviando Smash Cards com animações de acabar com a moral!



* Fonte: Pool do site http://www.nintendo.com.br



CARTA DO MÊS

Estou escrevendo porque, desde o primeiro aniversário da revista, nunca mais fui o mesmo. Outro dia olhei a **NW** da primeira até a última e vi que a mudança foi para melhor. Apesar de R$ 4,90 não ser nenhuma merreca, é aceitável pela qualidade da revista. Acho que ela poderia ter mais páginas. Não peço nenhuma enciclopédia, mas umas dez páginas a mais já fariam uma diferença brutal.
A seção do calendário é boa, mas faltam alguns jogos às vezes. O N-Bits também é ótimo. Ah, ponham mais telinhas no Hot Shots, para nosso prazer. The Best, Powerline, Fórum só ocupam o espaço de coisas mais interessantes. Não tirem o Questiomario e coloquem mais promoções. Alguns GBAs de graça não fariam mal a ninguém, né? Meu Nintendo: idéia boa, mas só se for alguém famoso. E por que não há sites feitos por leitores no N-Web?
O N-mail poderia ter uma página e meia, e sem aquelas cartas do tipo "oi, belo trabalho, péssimo trabalho, tchau". Publiquem mais cartas inteligentes. Por que não há um premiozinho para a melhor carta do mês? Meia página seria um bom espaço para os artistas publicarem seus desenhos, e não só aquele cantinho.
Ótima a matéria de filmes e games, façam mais surpresas como essa. Grande matéria da E3, nunca vi melhor! Ah, não tenham medo de criticar um game ruim. É ruim, tem que esculachar; é bom, tem que prestigiar. Falem a verdade, porque é o que queremos ouvir. Os detonados são bons, mas às vezes faltam coisas importantes (como as fadinhas de **Zelda**). Os Reviews são bem legais, as notas condizem com o game e o critério está perfeito. O Super Classics é bem interessante para quem conhece e relembra os ótimos games já empoeirados, e para quem nunca teve contato. Uma página de dicas? Mais, mais! Ouçam a voz do povo. Pergunte aos pilotos: salvação para os debulhadores empacados. Gallery: pode ser meio viagem, mas por que não podem ser uns cartõezinhos destacáveis? Assim, o leitor tem uma coleção de cards que vai aumentando a cada edição comprada!
Eu amo a **NW**, porque é simplesmente a revista que chega mais perto da perfeição, e é por meio desta carta que gostaria de tentar ajudar a dar o ponto de vista de quem está de fora. Sei que a minha carta está grande, mas seria o maior prazer ver minha sincera opinião publicada em minha revista preferida. Realizem meu desejo de me sentir parte dessa grande comunidade da qual me orgulho tanto, que é a **Nintendo**.
Renan G. Cavalcante Martha
Rio de Janeiro/RJ

Sua carta foi a maior já publicada na história da NW, Renan! Bem que você poderia ter mandado ver em mais umas 750 linhas para monopolizar a seção e me poupar o trabalho de responder a outros leitores, né? Brincadeira! Espero que você tenha aproveitado essa fluência na escrita para participar da nossa promoção "Seja um redator da NW".
Seguinte: muito, mas muito obrigado mesmo por ser um leitor tão crítico e expressar sua opinião de forma tão coerente e sincera. É isso mesmo que a gente precisa pra deixar a revista no jeito, cada vez mais com aquilo que vocês, leitores, querem. Afinal de contas, ela é feita pra quem?

As férias acabaram e nós estamos aqui, mandando ver no trampo da sua NW. E você já conseguiu descobrir quem responde às cartas desta seção? Tente adivinhar! Mais dicas na próxima edição!

MAIS MASSAGEM NO EGO

A cobertura da E3 foi espetacular, sem contar que a revista está superbem montada!
Bruno Schiaffarino Luuze
Via e-mail

Queria parabenizá-los pelo excelente trabalho realizado durante a E3. Foi a cobertura mais bem escrita e produzida desde que me dou por gente. A nova diagramação está perfeita! Um visual bem elegante, limpo e maduro!
Ricardo Cappellano
Juiz de Fora/MG

Queria elogiar vocês pela ótima revista e falar que a capa da edição 34 ficou muito "maneira" (principalmente o Fox)!
Rodrigo Butolo Alves
Via e-mail

Valeu! Valeu! Valeu! Elogios e palavras de incentivo nunca são demais. Podem continuar elevando nossa auto-estima a altitudes estratosféricas e puxando nosso saco até a China, que a gente não liga, não! A gente adora!

NINTENDONAUTA

Tenho umas dúvidas sobre a conexão de Internet no GameCube:
1) Vai ter teclado? 2) Vai ter mouse? 3) Dá pra visitar sites? 4) Dá pra eu me comunicar com outros usuários antes, durante e depois do jogo? 5) Quando colocarmos o GBA no GameCube será possível jogar games do GBA pela rede?
Marcel Alfredo
São Paulo/SP

Ótimas perguntas, Marcel. Pena que nós ainda não tenhamos ótimas respostas para elas. A estratégia da Nintendo em relação à Internet está sendo mantida a sete chaves. Mas a Space World (feira da Nintendo no Japão) vai acontecer logo mais, e a promessa é de que vários desses detalhes serão revelados nessa oportunidade. Assim que eles abrirem o bico por lá, a gente conta. Combinado?

SAUDOSO SUPER NES

Essa revista é o máximo! Gosto dela por ser direta e objetiva e ter um bom-humor que não é encontrado nas outras revistas! Vocês precisam aumentar a participação do Super NES! Com a chegada dos dois novos consoles, nosso querido 16 bit será esquecido de vez! Façam mais detonados de jogos como **Donkey Kong Country 2** e **The Legend of Zelda: A Link of Past**. Vocês não pensaram ainda em dividir o Super Classics com jogos do Super NES e do NES? Continuem assim, detonando a concorrência como fazem com os games.
Vinícius Andrade de Jesus
Itabaiana/SE

Mas o que é isso?! Por acaso você acha mesmo que a gente vai esquecer o Super NES? Fique sabendo que ele é o console favorito de muita gente aqui da redação e terá lugar garantido em nossas páginas durante muito tempo ainda.

É OU NÃO É RPG?

Saudações, amigos (na verdade, ídolos) da insuperável **NW**. Venho sanar uma dúvida que me aflige desde muito antes dessa publicação existir. Por que todos os seres da Terra insistem em chamar o estupendo **Zelda** (amém!) de RPG? Até onde alcança meu conhecimento, as características de um RPG são, entre outras: HP e MP expressos em números (não em corações), outros personagens juntando-se a você durante a jornada, batalhas por turnos e quase sempre com uma tela própria, a possibilidade de poder equipar ou melhorar acessórios que aumentam seus pontos de ataque, defesa, magia, etc., enfim, coisas que não existem em **Zelda**. **Zelda** é um jogo realmente embasbacante, mas não é um RPG.
Fábio Barros
Cachoeirinha/RS

Para indignação dos puristas (que parece ser o seu caso), existem dois tipos de RPG. Um é esse que você descreveu muito bem, e o outro é aquele no qual Zelda se encaixa: o RPG de ação. O personagem principal enfrenta uma jornada épica, conversando e interagindo com um grande número de PNCs (Personagens Não-Controláveis), começando fraco e adquirindo armas, itens, poderes e habilidades ao longo do caminho, e travando suas batalhas em tempo real, em vez de em turnos, como no RPG tradicional.

ELES ODEIAM POKÉMON!

Não escrevemos para dar os parabéns pela grande revista que vocês fazem, mas para falar sobre um assunto sério. Sabemos que é obrigação de vocês passar aquele mundo de coisas sobre Pokémon, mas o que vocês publicam já é exagero. Aqueles bichos são as coisas mais sem graça e babacas que já vimos. Pokémon é uma verdadeira vergonha para a televisão infantil e para os video games. Tenho todas as **NW** e nelas há pelo menos uma reportagem sobre isso. Cada jogo tem seu espaço, mas o de Pokémon é sempre o maior.
Renato V. Ribeiro e Leonardo S.M. Medeiros
(Primeiro Comando Anti-Pokémon)
Araçatuba/SP

Primeiro Comando Anti-Pokémon?! Deixa o Pikachu saber disso pra ele desintegrar vocês com o Raio do Trovão! Apesar de ser exagero dizer que os Pokémon estão em todas as edições da NW, é bom vocês se conformarem com o fato de que existem muitos leitores que adoram isso que vocês chamam de "verdadeira vergonha". Já pensaram em mudar o nome do seu clubinho para "Primeira Brigada do Mau-Humor"?

LEITOR AVANÇADINHO

Faz pouco tempo que leio a revista e já estou viciado! Vou à banca e só vocês falam sobre o GBA. Parabéns para vocês, pois só na **NW** os pocketmaníacos vêem Reviews, matérias, jogos e análises completas sobre o filhote da Nintendo. Enquanto falarem dele, vocês têm um leitor: eu. E tenho motivos de estar feliz: ganhei o meu de aniversário com **F-Zero**!
Cauê Cartocci d'Avila
Praia Grande/SP

Ó o auê aí, Cauê! Parabéns pelo aniversário e pelo bom gosto em escolher um presente tão bacana. Só não vá deixar cair areia na tela. E não se esqueça de tirá-lo do bolso da bermuda antes entrar no mar, falou?

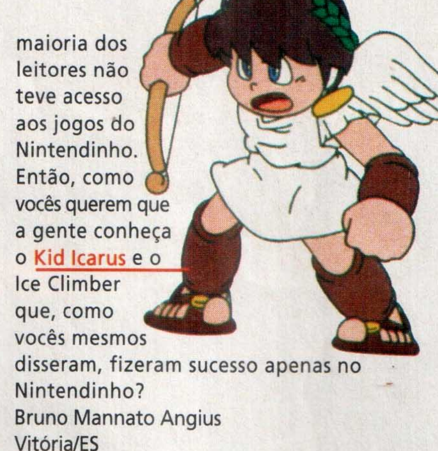
EU ODEIO O GAMECUBE

O GameCube é um sonho, né? Todo mundo quer um, todo mundo se entusiasma quando ele é o assunto, todo mundo gosta dele. Por quê? Por causa de vocês, que ficam incentivando todo mundo a comprar, falando de como ele é bom, etc. Isso porque vocês jogam o troço na E3, vêem as imagens dos jogos e nós, pobres almas que não temos tal privilégio, ficamos babando. E quando lançarem a maravilha vocês logo ganharão um, e nós, pobres almas, temos que esperar o maior tempão e gastar a maior grana. E quando conseguimos comprar o negócio, a Nintendo vem e lança outro video game. Por isso eu odeio o GameCube.
Felipe Torres Leite
Via e-mail

Mas tem outro jeito, Felipão? "O bagulho é doido, o processo é lento e o GameCube é nóis"! Sinceramente, nós já estávamos bastante empolgados com o iminente lançamento do Cubo. Agora que tivemos o privilégio de testar em primeira mão alguns dos futuros games do console, não temos nem como disfarçar essa excitação. Você não quer que a gente minta pra você, quer?

JOVENS DEMAIS PARA SABER

A edição 34 está especialmente boa, mas tenho uma crítica sobre o **Super Smash Bros. Melee**. Caso vocês não saibam, a maioria dos leitores não teve acesso aos jogos do Nintendinho. Então, como vocês querem que a gente conheça o Kid Icarus e o Ice Climber que, como vocês mesmos disseram, fizeram sucesso apenas no Nintendinho?



Bruno Mannato Angius
Vitória/ES

Mas nem todos os leitores da revista têm a sua tenra idade, Bruninho. Alguns velhinhos, tanto editores quanto leitores, passaram momentos dourados em sua adolescência junto ao Nintendinho. Não podemos ignorar essa gente, pois quem é de idade mais avançada tem muita necessidade de atenção, e pode até ficar meio maluco se os outros fizerem de conta que eles não existem. Escreva sempre, tá?

COMO É QUE É?!

Andei folheando as **Nintendo Worlds** antigas e percebi uma coisa curiosa: a maior parte delas tem exatamente 66 páginas, menos as especiais e as de aniversário. Que limite ridículo é esse? A **NW** é uma das únicas revistas que conheço que tem um limite de páginas. Muitas notícias acabam ficando reduzidas e até seções são cortadas por conta disso. Eu considero a **Nintendo World** a melhor revista de games do Brasil, mas vocês precisam deixar de bobagens. E nem pensem em aumentar o preço da revista se resolverem aumentar o número de páginas! Adorei a cobertura da E3, vocês estão de parabéns!
Leonardo Rodrigues
Salvador/BA

Acho que você se equivocou um pouco, Leo. Todas as publicações contam com limite de páginas. Não pode existir planejamento em uma revista se ela ficar aumentando e reduzindo o número de páginas a torto e a direito, entendeu? A nossa vontade é de passar cada vez mais informações para nosso público, e é lógico que se tivéssemos mais páginas, poderíamos fazer muito mais. Mas não se avexe não, porque o futuro pode reservar surpresas.

Envie sua carta ou seu desenho para:
Rua Maracaí, 185
CEP: 01534-030 – São Paulo
Não deixe de escrever por fora do envelope N-MAIL ou HOT PAINT. Escreva também seu nome e endereço atrás do desenho.

HOTPAINT

Vencedor



Alisson Antonio A. Miranda
Tatuí/SP
Prêmio: 1 cartucho N64



Flávio Dechem Cesar
São Paulo/SP

Fabrício Coelho
Petrópolis/RJ

João Vicente D. Becker
Santa Maria/RS

Marcio Elias do Nascimento
Passos/MG



Rayman.
Um he ói compl to.



Agora no
Game Boy® Advance







Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
Cartucho e console vendidos separadamente.

GAME BOY ADVANCE



- 60 fases em 6 mundos
- Cores psicodélicas
- Otimização fase a fase reproduz os gráficos 32-bit do Rayman original

RAYMAN ADVANCE

www.nintendo.com.br


PREVIEW
SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
Tá na hora do Hadouken!

Conceitos mudaram. Donos de fliperama enriqueceram. Office-boys perderam o emprego. Estudantes perderam o ano letivo. Tudo isso e muito mais aconteceu quando a Capcom lançou o Arcade **Street Fighter II**, nos idos dos anos 90. Desde então, o mundo nunca mais foi o mesmo. Exagero? Tudo bem. Há muito tempo o mundo dos games não é mais o mesmo. A série que redefiniu o gênero de luta ganhou várias versões, esteve presente em todos os consoles conhecidos pela humanidade e agora adentra o século XXI esquentando a telinha do Game Boy Advance tal qual um Yoga Flame.

Street Mix Fighter

Super Street Fighter II Turbo Revival pega tudo de bacana que apareceu nos games **SFII** de Super NES, mistura no liquidificador e despeja num minúsculo cartucho de GBA. O primeiro game a sair para o SNES foi **Street Fighter II: The World Warrior**, uma recriação praticamente idêntica ao Arcade. Ele foi lançado em 1992 e trazia oito personagens selecionáveis e quatro chefes. Em 93, foi a vez de **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting** fazer a alegria dos brigões do video game. A grande diferença era a presença de combates em velocidades absurdas e a possibilidade de controlar os chefes. Quatro novos lutadores com seus respectivos cenários foram a cereja do bolo, quando **Super Street Fighter II: The New Challengers** deu mais um sopro de vida à série, em 94. **Super Street Fighter II Turbo Revival** não tem o maior nome de todos os games da série, mas combina o melhor dos mundos com ritmo de combate alucinante e dezesseis lutadores em um game que talvez seja o último da história a carregar a marca **SFII**.

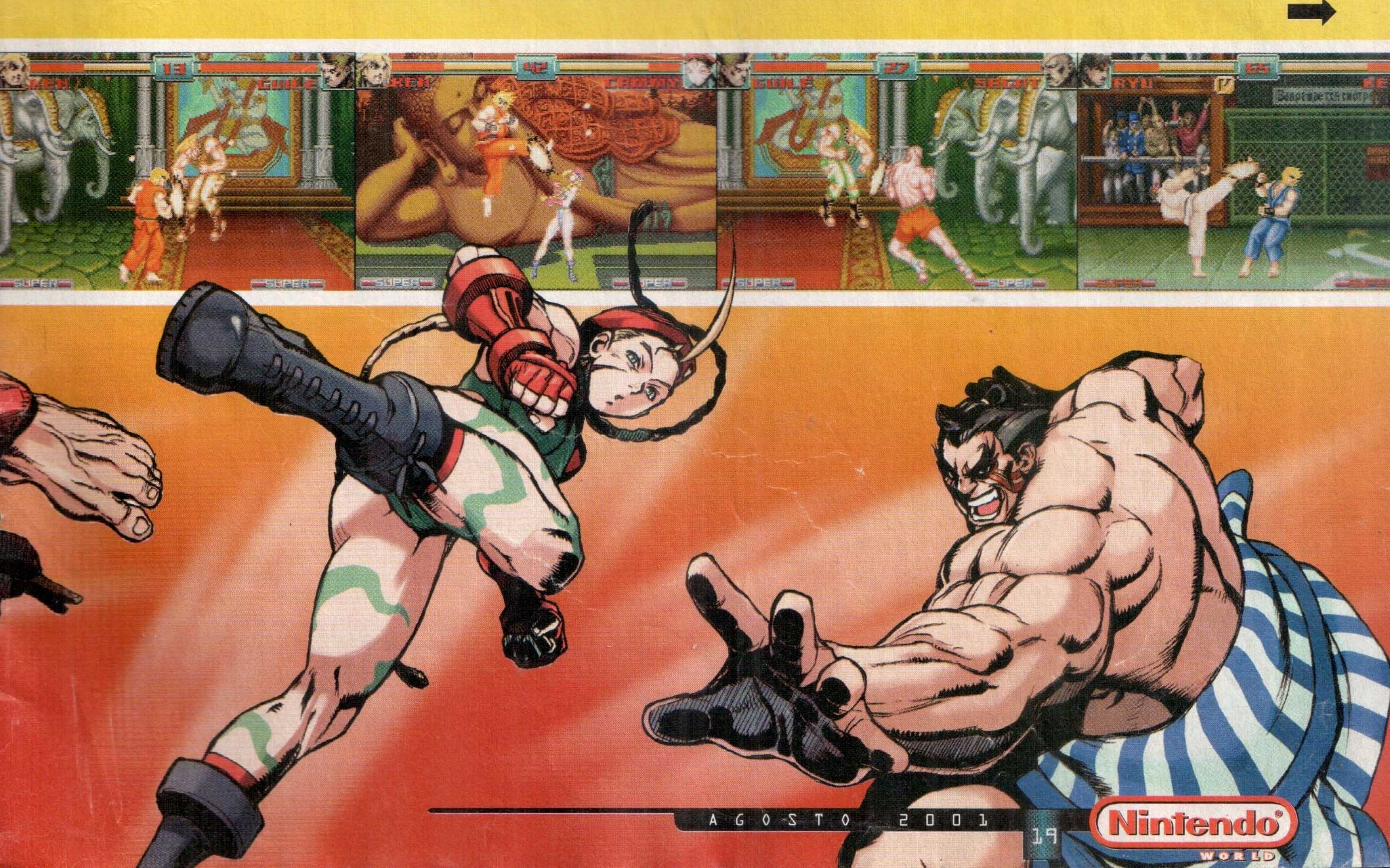
A boa e velha pancadaria

Só não conhece o esquema de **SFII** quem permaneceu em estado catatônico durante os últimos dez anos. Isso pode ser até considerado falha cultural, e como a **NW** não quer correr o risco de ter seus leitores tachados de incultos, vamos dar uma relembrada no lance todo, só pra garantir.

No modo para um jogador, você avança com o personagem de sua escolha por uma série de dez lutas pelo mundo todo, para, ao final, enfrentar o rei do crime, M. Bison (quem é que não se lembra do som do aviãozinho voando de um país para outro, e a voz do narrador anunciando o país do próximo adversário?). Excetuando-se a treta final com Bison, o duro caminho para a vitória é diferente para cada lutador. As lutas são em disputas "melhor de três rounds", e no caso de um round terminar empatado, a disputa continua rolando. É preciso acabar com a raça do adversário duas vezes antes de avançar ao próximo combate. Para dar uma pausa nessa violência generalizada, estágios de bônus costumam pipocar entre os arranca-rabos, trazendo uma situação um pouco diferente, na qual você pode quebrar barris em vez de ossos. Depois de muito soco, pontapé, dedo no olho e outros golpes baixos, você assiste à conclusão da história do personagem escolhido. Isso significa que **SSFIITR** tem dezesseis finais diferentes! Vai ter fator replay assim na casa do Balrog!

Disputas no mundo inteiro

A série **SFII** ganhou fama e respeito entre gamers do mundo todo graças à sua ótima jogabilidade e uma enorme variedade de golpes especiais e combos. As versões anteriores apresentavam socos e chutes com três graus diferentes de intensidade: fraco, médio e forte. Devido ao menor número de botões do GBA, os golpes fracos ficaram de fora, mas todos os golpes especiais e superataques permanecem intactos. E a função Turbo permite que o jogador escolha entre quatro diferentes níveis de velocidade nas lutas. Quanto maior o nível, mais rápidos os ataques, e mais irados os lutadores. E por falar nisso, vamos conferir quem é quem em **Turbo Revival**:



Conheça os lutadores:



Chun Li

essa chinesinha de tranças é considerada a lutadora mais inteligente de **SFII**. Mas se fosse tão esperta mesmo, daria um jeito de não fazer a saia revelar suas partes quando usa o Whirlwind Kick...



E. Honda

o xará do animal ("E" é abreviação de Edmond) é um dos lutadores da terra do Japão, e usa seu "corpinho" para amassar os adversários.



Ken

a não ser pelos cabelos loiros e quimono vermelho, o americano Ken é uma cópia perfeita de Ryu. Quase todos os seus golpes são iguais aos do japonês, mas suas motivações são bem diferentes.



Balrog

banido dos ringues americanos, é nas ruas que Balrog descarrega suas frustrações. Não chegue muito perto dele, pois seus punhos são mais duros que rapadura com data de validade vencida!



Sagat

o tailandês caolho ganhou uma cicatriz enorme no peito no **SF** original, cortesia de seu amigo de longa data, Ryu.



Blanka

a mistura de Incrível Hulk e besta-fera vem do Brasil. Quem será que foi o gringo zé-mané que retratou nosso país como uma selva?



Cammy

a Inglaterra é a terra natal dessa loirinha, que tem problemas de amnésia. Mas essa falta de memória não faz com que ela seja inferior aos outros lutadores. Muito pelo contrário!



Fei Long

Bruce Lee era mesmo um deus: conseguiu inspirar um vagabundo de Hong Kong como Fei Long a transformar-se num mestre das artes marciais.



Ryu

juntamente com seu sósia do outro lado do mundo – Ken – o japonês Ryu apareceu pela primeira vez no **SF** original. É faixa-preta em karatê e um dos mais equilibrados do jogo.



Vega

o espanhol mascarado é o único que usa uma arma: garras bem afiadas acopladas a uma de suas mãos. Além disso, Vega também sobe em grades e desce babando nos adversários.



M. Bison

o rei da maldade em pessoa tem origem desconhecida e é o último personagem a ser enfrentado, apenas no modo para um jogador.



Dee Jay

jamaicano de nascença, Dee Jay aproveita o gingado característico dos naturais da ilha para dar um estilo único a suas técnicas de luta.



Dhalsim

a Índia é realmente a terra dos mistérios. Quer coisa mais esquisita que um magricelo que estica os braços e pernas como se fossem espaguete molhado e solta fogo pela boca?



Guile

patriota ao extremo, o loirão americano tem até a bandeira dos EUA tatuada no braço. Braço esse que ele usa para desferir seu mais famoso golpe: o Sonic Boom.



Zangief

vodca não é a única coisa que faz a fama da Rússia. A "coisa" chamada Zangief também vem de lá e compensa sua falta de mobilidade com muitos músculos.



T. Hawk

o sujeito é um índio americano "nervioso". A inicial "T" significa Trovão, e "Hawk" quer dizer gavião. Tá bom pra você?

Round 3, fight!

Com todos esses personagens, combos, golpes especiais e Multiplayer para dois jogadores, **SSFIITR** é um verdadeiro nocaute! Ele é de longe o melhor game de luta que já pintou num portátil, e estará disponível agora em setembro. Além de matar as saudades de tempos em que Hadouken e Shoryuken eram palavras mais ouvidas que Goku e Mestre Kame, o game vai prepará-lo para a porradaria que vai rolar solta em **Super Smash Bros. Melee** para GameCube. Quer coisa melhor?

Eduardo Trivella

Publisher:	**Capcom**
Desenvolvimento:	**Capcom**
Gênero:	**Luta**
Nº de jogadores:	**1 a 2 simultâneos**
Lançamento:	**setembro**

LARA CROFT TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

A heroína mais gata dos video games está de volta!

Lara Croft está com tudo e não está prosa! É uma atrás da outra! Há mais ou menos um ano, ela estreou nos video games Nintendo com uma aventura que se chamava simplesmente **Tomb Raider**. Recentemente, Miss Croft quebrou a barreira do silício e irrompeu no celulóide, estrelando um filminho meia-boca que também leva o nome da série que a fez famosa. E agora, mais um game da morenaça está para arrebentar na tela do Game Boy Color: com vocês, **Tomb Raider: Curse of the Sword**.

Em time que está ganhando...

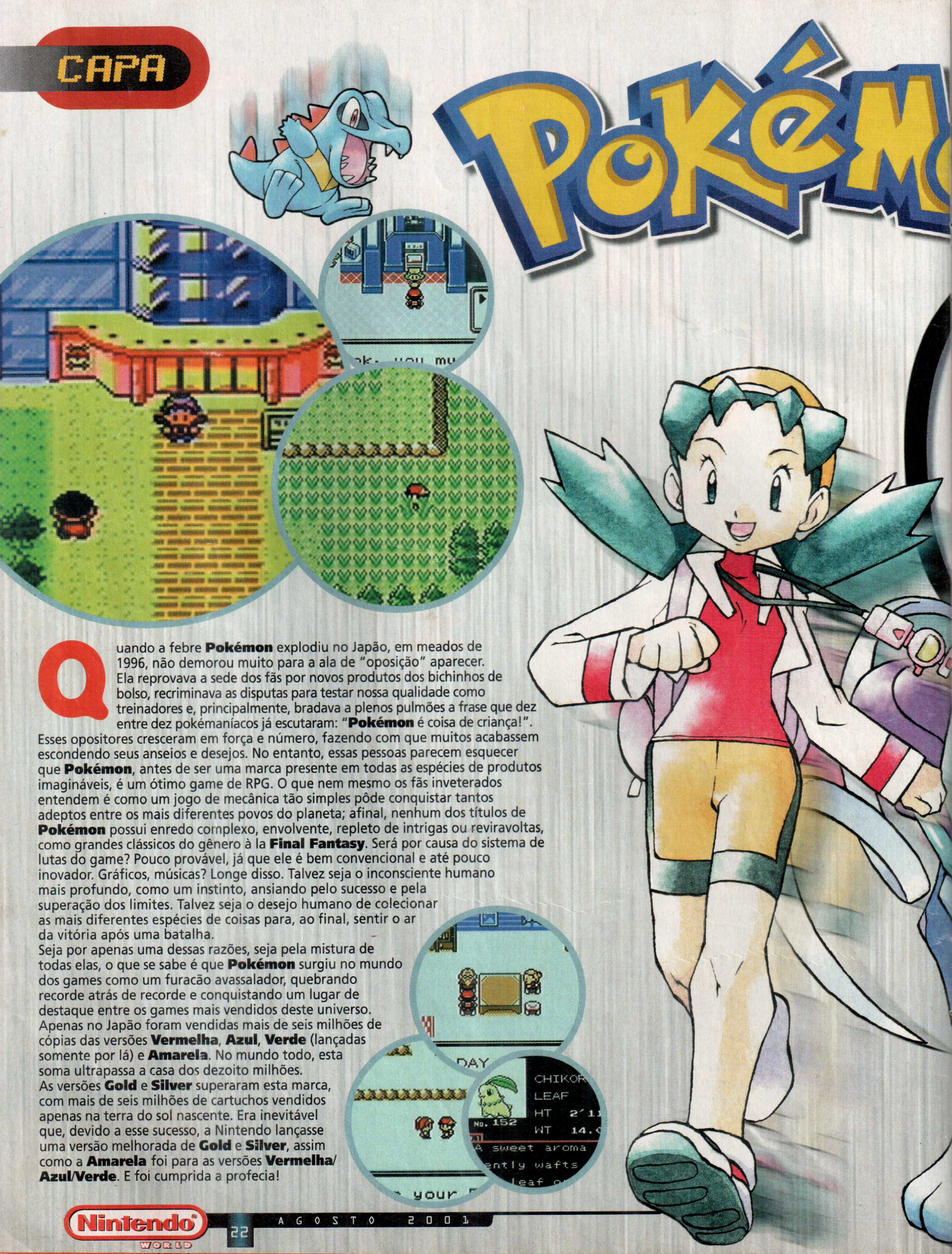
O primeiro game foi desenvolvido pela Core Design (estúdio da Eidos Interactive) e publicado pela THQ. Para essa "Maldição da Espada", alguma coisa mudou: a Core continuou com a batuta do desenvolvimento, mas a Activision ficou encarregada de publicar o título. Aproveitando o sucesso e a satisfação da crítica e do público com a jogabilidade e os controles do primeiro game, o código-fonte foi reaproveitado, e a estrutura de jogo permaneceu a mesma. Daí não é de se espantar que **Curse of the Sword** tenha ficado pronto tão rápido assim (nem um ano depois do lançamento do primeiro). Lara continua movimentando-se basicamente em "scroll" lateral, e seu personagem, extremamente detalhado e feito de centenas e centenas de sprites, possui inúmeras animações. A ação foi transposta das costumeiras paisagens – como templos proibidos e pirâmides repletas de armadilhas – para algo um pouco menos perigoso (se é que Nova York pode ser chamada de "menos perigosa"...). Lara agora apronta das suas em corredores escuros de museus, em telhados vertiginosos de altos edifícios e até nos labirínticos subterrâneos do metrô. São cinco fases enormes com inúmeros locais, para soltar o explorador que existe dentro de você!

Eu sou espada!

Quando tentava frustrar os planos de uns picaretas que surrupiavam artefatos antigos do museu de Manhattan, nossa querida Lara foi acidentalmente cortada por uma espada pra lá de suspeita. Não demorou muito para a heroína começar a desconfiar da própria sorte e achar que fora assolada por uma maldição. E não porque ela errou no jogo do bicho ou porque deu uma topada com o dedão bem na quina da cama quando acordou... Não, meu amigo! O buraco é muito mais embaixo! Suas desconfianças se confirmam quando ela fica sabendo que um culto secreto de malucos planeja roubar sua alma! E, para isso, esses excomungados terão de machucar bastante aquele corpinho. Tadinha da Lara! Mas você, no papel de protetor de donzelas indefesas de seios avantajados, não vai deixar nada de mal acontecer à beldade, não é mesmo? Prepare-se, pois **Tomb Raider: Curse of the Sword** estará pronto para tomar de assalto seu Game Boy Color em menos tempo do que você imagina!



Publisher	**Activision**
Desenvolvimento	**Eidos**
Gênero	**Ação**
Nº de jogadores	**1**
Lançamento	**agosto**



Quando a febre **Pokémon** explodiu no Japão, em meados de 1996, não demorou muito para a ala de "oposição" aparecer. Ela reprovava a sede dos fãs por novos produtos dos bichinhos de bolso, recriminava as disputas para testar nossa qualidade como treinadores e, principalmente, bradava a plenos pulmões a frase que dez entre dez pokémaníacos já escutaram: "**Pokémon** é coisa de criança!". Esses opositores cresceram em força e número, fazendo com que muitos acabassem escondendo seus anseios e desejos. No entanto, essas pessoas parecem esquecer que **Pokémon**, antes de ser uma marca presente em todas as espécies de produtos imagináveis, é um ótimo game de RPG. O que nem mesmo os fãs inveterados entendem é como um jogo de mecânica tão simples pôde conquistar tantos adeptos entre os mais diferentes povos do planeta; afinal, nenhum dos títulos de **Pokémon** possui enredo complexo, envolvente, repleto de intrigas ou reviravoltas, como grandes clássicos do gênero à la **Final Fantasy**. Será por causa do sistema de lutas do game? Pouco provável, já que ele é bem convencional e até pouco inovador. Gráficos, músicas? Longe disso. Talvez seja o inconsciente humano mais profundo, como um instinto, ansiando pelo sucesso e pela superação dos limites. Talvez seja o desejo humano de colecionar as mais diferentes espécies de coisas para, ao final, sentir o ar da vitória após uma batalha.

Seja por apenas uma dessas razões, seja pela mistura de todas elas, o que se sabe é que **Pokémon** surgiu no mundo dos games como um furacão avassalador, quebrando recorde atrás de recorde e conquistando um lugar de destaque entre os games mais vendidos deste universo. Apenas no Japão foram vendidas mais de seis milhões de cópias das versões **Vermelha**, **Azul**, **Verde** (lançadas somente por lá) e **Amarela**. No mundo todo, esta soma ultrapassa a casa dos dezoito milhões.

As versões **Gold** e **Silver** superaram esta marca, com mais de seis milhões de cartuchos vendidos apenas na terra do sol nascente. Era inevitável que, devido a esse sucesso, a Nintendo lançasse uma versão melhorada de **Gold** e **Silver**, assim como a **Amarela** foi para as versões **Vermelha**/**Azul**/**Verde**. E foi cumprida a profecia!



Chega ao Brasil o melhor game Pokémon para Game Boy

Por Eric Araki





Na terra das oportunidades

Lançado em meados de dezembro último, **Pokémon Crystal** confirmou ser um sucesso e vendeu mais de um milhão de cópias na primeira semana após o lançamento. Hoje, esse número já duplicou. Mesmo diante desses resultados impressionantes, as más línguas diziam que o game sequer veria o nascer do sol no ocidente, devido à decadência da febre. Para nossa sorte, eles estavam errados.

Oito meses após o lançamento japonês, a Nintendo traz sua versão de **Pokémon Crystal** para o Brasil e Estados Unidos. Sim, "sua versão", já que a maior novidade do título, a compatibilidade com o Mobile Adapter (o acessório do Game Boy Color que conecta o portátil a um telefone celular) foi descartada para o lançamento por aqui. Desnecessário dizer que uma série de possibilidades foram sacrificadas, como batalhas via rede, troca de Pokémon, e mais uma porção de outras capacitações on-line.

Mas, com essa opção descartada, e uma grande parte do trabalho poupado, qual o motivo da demora de oito longos meses para a Nintendo desenvolver uma versão ocidental do game, visto que os textos estão praticamente idênticos aos das versões Gold e Silver? É aqui que a coisa começa a mudar de figura...

A outra face

Se analisarmos atentamente, poderemos descobrir que esta nova versão, em relação a **Gold** e **Silver**, é muito mais complexa que um simples "upgrade", e bem diferente do que a versão **Amarela** foi para a **Azul** e a **Vermelha**. Em **Crystal**, é apresentada a mais nova aspirante a mestre Pokémon, uma menina, com quem você pode começar a jornada, caso você seja uma representante do sexo feminino que sinta-se oprimida por sempre ter de representar um menino de boné, ou você esteja cansado de aventurar-se invariavelmente na pele de um garoto. Mas ainda é possível jogar com o menino, e tudo o que você tem a fazer é escolher qual será seu personagem no início do jogo. Cada um possui sua própria música para certas ocasiões especiais, bem como cores personalizadas para os menus, a mochila e até mesmo a Pokégear, que você recebe de sua mãe nos primeiros momentos do jogo.

Também é neste game que foram adicionados alguns detalhes básicos que lembram bastante o desenho animado. Apesar de você ainda começar com os bons e velhos Cyndaquil, Totodile e Chikorita, muitos Pokémon foram redistribuídos nas dezenas de rotas, de forma a seguir mais de perto o roteiro de viagens de Ash Ketchum e companhia na televisão.

Além disso, alguns combatentes tiveram seus golpes e



Galeria de personagens



Líder: **Falkner**
(Zephyr Badge)
Cidade de Violet
Pokémon que usa: Pidgey e Pidgeotto



Líder: **Bugsy**
(Hive Badge)
Cidade de Azalea
Pokémon que usa: Kakuna, Metapod e Scyther



Líder: **Whitney**
(Plain Badge)
Cidade de Goldenrod
Pokémon que usa: Clefairy e Miltank



Líder: **Morty**
(Fog Badge)
Cidade de Ecruteak
Pokémon que usa: Gastly, Haunter e Gengar







Mamãe

Professor Elm

A Heroína

O Herói

School Boy

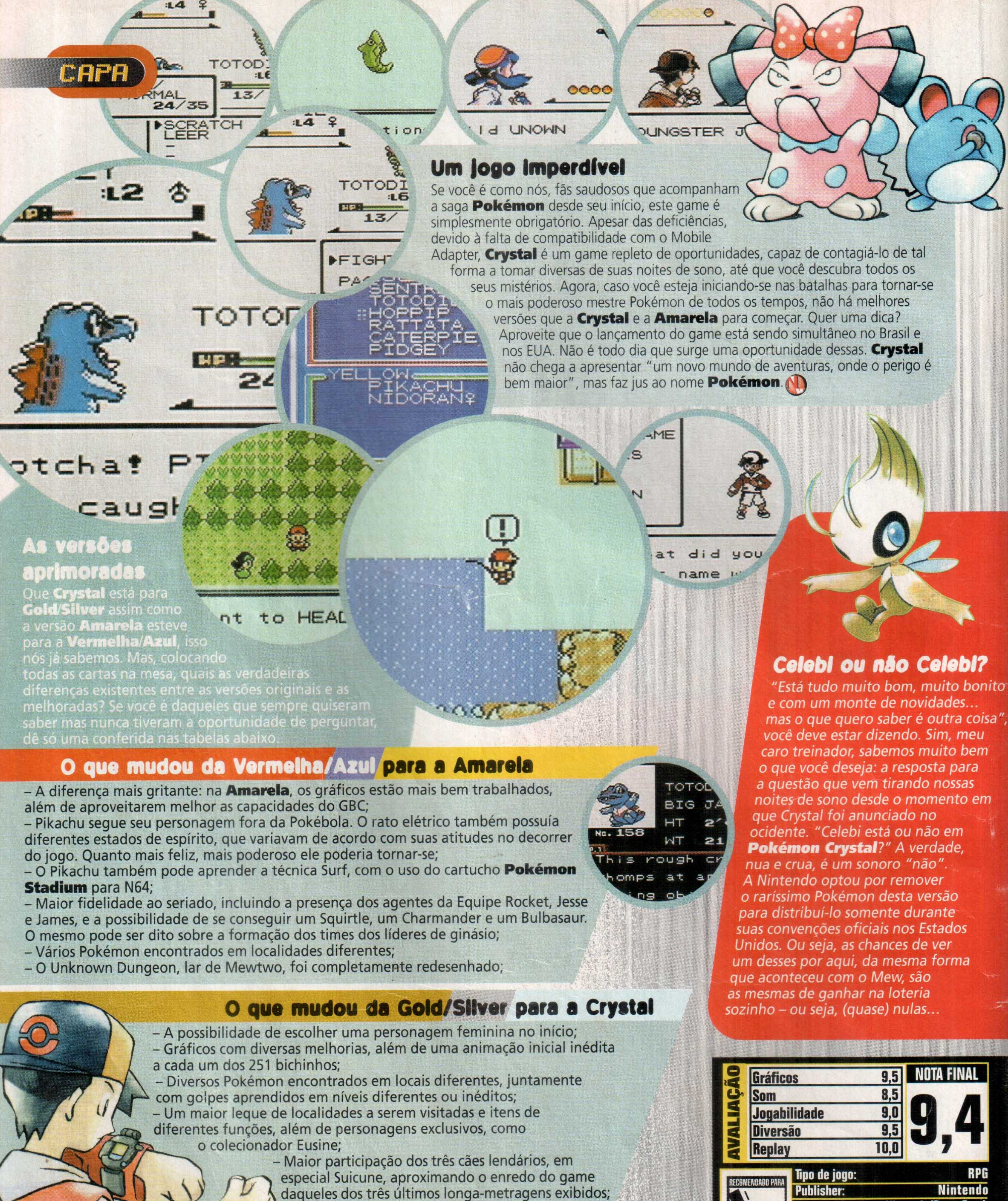


habilidades alterados, com novos ataques adicionados à listagem, e outros golpes recebidos em diferentes níveis. Portanto, não se assuste ao deparar com um Eevee usando o golpe Batton Pass, Dodrios desferindo Tri-Attacks, ou até mesmo um Suicune com o Aurora Beam em seu arsenal.
A função de rádio da Pokégear teve sua utilidade ampliada pela existência de novas estações, e um maior número de músicas disponíveis. Há agora um canal em que você pode conferir os preços de alguns itens nas lojinhas. Junto ao show noturno da Buena – no qual você recebe uma senha e deve transmiti-la corretamente aos responsáveis na Radio Tower a cada dia, para receber itens raros ou mesmo exclusivos –, isso será uma mão na roda para quando suas finanças estiverem em baixa.
Isso tudo sem mencionar a presença da inovadora animação antes de cada batalha, mostrando os bichinhos em movimento pela primeira vez no portátil da Nintendo. Esse é o principal motivo pelo qual o cartucho é do padrão "dedicado", ou seja, compatível apenas com o Game Boy Color. Só isso já instiga os fãs mais exigentes a capturar todos os monstrinhos novamente, mesmo que isso exija muitas noites de sono perdido.

Inimigo meu

Mas sabemos que isso não é o bastante para você e sua sede insaciável por novidades. E, da mesma forma, a Nintendo também deve saber. Além de todas essas inovações, há ainda um grande leque de novos locais a serem explorados por todo o mapa. A oeste de Olivine, por exemplo, surgiu a Battle Tower, uma gigantesca arena em que você deve derrotar uma sequência quase interminável de treinadores, para então,em seu topo, alcançar prêmios de grande valor. Nas Ruínas de Alph, salas jamais exploradas ganham destaque, aprofundando a trama ainda mais no segredo dos misteriosos Unowns, além de apontar fortes influências do enredo do terceiro filme dos **Pokémon**.
Algumas localidades já existentes nos jogos anteriores, mas que não haviam recebido o devido aproveitamento, ganharam destaque aqui. O desafio imposto por Clair na Dragon's Den passou de um simples "pegue a Dragon Fang" para um completíssimo teste aos seus conhecimentos do universo **Pokémon**, com questões envolvendo desde a efetividade de certos tipos contra outros, até conceitos mais avançados. Muitos outros pontos tiveram seu layout mantido, ganhando apenas novos ares com um acabamento gráfico mais caprichado. A melhor mostra disso é a Ice Path, entre Blackthorn e Mahogany, agora com estalactites de gelo realmente lembrando água congelada, e não um imenso lamaçal, como era antes.
Mas o destaque maior vai para a Tin Tower, a torre em que você encontrava Ho-oh, enfrentava-o e tinha a oportunidade de capturá-lo. Desta vez você se verá às voltas com o "Desafio de Suicune", em que, depois de uma série de batalhas consecutivas, a fera lendária da água aparecerá diante de você e lhe dará o direito de enfrentá-la.
Mas não pense que será tarefa simples: atrás de Suicune está também Eusine, um fanático adorador do Pokémon das auroras, que o vê como um item indispensável à sua coleção de monstrinhos raros. Ele fará o possível e o impossível para impedir que você capture a fera, chegando até mesmo a enfrentá-lo diversas vezes. Sim, além do Rival, você terá de aturar as excentricidades de mais um maníaco obcecado...
Além de Eusine, surgiram vários novos personagens por toda a jornada, para atender a todas as necessidades criadas por essas novas instalações. São vendedores, anunciantes, e os mais diferentes tipos, com os quais você terá de lidar para realizar todas as possibilidades oferecidas por **Pokémon Crystal**.





Um jogo imperdível

Se você é como nós, fãs saudosos que acompanham a saga **Pokémon** desde seu início, este game é simplesmente obrigatório. Apesar das deficiências, devido à falta de compatibilidade com o Mobile Adapter, **Crystal** é um game repleto de oportunidades, capaz de contagiá-lo de tal forma a tomar diversas de suas noites de sono, até que você descubra todos os seus mistérios. Agora, caso você esteja iniciando-se nas batalhas para tornar-se o mais poderoso mestre Pokémon de todos os tempos, não há melhores versões que a **Crystal** e a **Amarela** para começar. Quer uma dica? Aproveite que o lançamento do game está sendo simultâneo no Brasil e nos EUA. Não é todo dia que surge uma oportunidade dessas. **Crystal** não chega a apresentar "um novo mundo de aventuras, onde o perigo é bem maior", mas faz jus ao nome **Pokémon**.

As versões aprimoradas

Que **Crystal** está para **Gold/Silver** assim como a versão **Amarela** esteve para a **Vermelha/Azul**, isso nós já sabemos. Mas, colocando todas as cartas na mesa, quais as verdadeiras diferenças existentes entre as versões originais e as melhoradas? Se você é daqueles que sempre quiseram saber mas nunca tiveram a oportunidade de perguntar, dê só uma conferida nas tabelas abaixo.

O que mudou da Vermelha/Azul para a Amarela

– A diferença mais gritante: na **Amarela**, os gráficos estão mais bem trabalhados, além de aproveitarem melhor as capacidades do GBC;
– Pikachu segue seu personagem fora da Pokébola. O rato elétrico também possuía diferentes estados de espírito, que variavam de acordo com suas atitudes no decorrer do jogo. Quanto mais feliz, mais poderoso ele poderia tornar-se;
– O Pikachu também pode aprender a técnica Surf, com o uso do cartucho **Pokémon Stadium** para N64;
– Maior fidelidade ao seriado, incluindo a presença dos agentes da Equipe Rocket, Jesse e James, e a possibilidade de se conseguir um Squirtle, um Charmander e um Bulbasaur. O mesmo pode ser dito sobre a formação dos times dos líderes de ginásio;
– Vários Pokémon encontrados em localidades diferentes;
– O Unknown Dungeon, lar de Mewtwo, foi completamente redesenhado;

O que mudou da Gold/Silver para a Crystal

– A possibilidade de escolher uma personagem feminina no início;
– Gráficos com diversas melhorias, além de uma animação inicial inédita a cada um dos 251 bichinhos;
– Diversos Pokémon encontrados em locais diferentes, juntamente com golpes aprendidos em níveis diferentes ou inéditos;
– Um maior leque de localidades a serem visitadas e itens de diferentes funções, além de personagens exclusivos, como o colecionador Eusine;
– Maior participação dos três cães lendários, em especial Suicune, aproximando o enredo do game daqueles dos três últimos longa-metragens exibidos;
– Os líderes de ginásio ganham novas formações de Pokémon, mais próximas do seriado.

Celebi ou não Celebi?

"Está tudo muito bom, muito bonito e com um monte de novidades... mas o que quero saber é outra coisa", você deve estar dizendo. Sim, meu caro treinador, sabemos muito bem o que você deseja: a resposta para a questão que vem tirando nossas noites de sono desde o momento em que Crystal foi anunciado no ocidente. "Celebi está ou não em ***Pokémon Crystal****?" A verdade, nua e crua, é um sonoro "não". A Nintendo optou por remover o raríssimo Pokémon desta versão para distribuí-lo somente durante suas convenções oficiais nos Estados Unidos. Ou seja, as chances de ver um desses por aqui, da mesma forma que aconteceu com o Mew, são as mesmas de ganhar na loteria sozinho – ou seja, (quase) nulas...*

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	9,5	9,4
Som	8,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,5	
Replay	10,0	

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo/Game Freak
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos

E ainda não acabou!

Na próxima edição, o detonado completo de **Pokémon Crystal**, só para você! Não perca!

As fadas de





A localização de todas elas pra você!

Por Pablo Miyazawa

Um dos maiores desafios de The Legend of Zelda: Majora's Mask (além de terminar o game, claro) é encontrar todas as 60 fadas mágicas que estão espalhadas pelos quatro labirintos do jogo. Isso não representa só uma satisfação pessoal: a cada grupo de fadas resgatadas, você é presenteado com um poder extra, que torna a aventura bem mais fácil. Lembre-se de que é preciso pegar cada grupo de fadas de uma vez só. Portanto, se você usar a ocarina para retornar ao primeiro dia, elas serão zeradas e você precisará pegar todas novamente! Isso quer dizer que você precisará de bastante tempo para coletar todas as quinze fadas de cada templo, por isso, siga para sua busca assim que o primeiro dia começar.

Alguns toques básicos: não deixe de pegar a Great Fairy Mask em Clock Town antes de começar a sua coleta, já que ela tem o poder de atrair as fadas mais distantes. É ideal também possuir pelo menos três garrafas antes de começar, todas cheias de leite Chateau Romani e/ou poção verde. Boa jornada!

Primeiro labirinto:

Woodfall Temple

- 15 fadas rosas
- Itens necessários: Flechas de Fogo, Arco, Gancho, Great Fairy Mask, Deku Mask e Deku Sticks.

1 A fada está logo na entrada. Use a Great Fairy Mask para atraí-la.

2 Na sala de entrada, dentro de um baú numa plataforma. Use o gancho ou flutue até ele como Deku Link.

3 Na segunda sala após a entrada (a da flor gigante), logo à direita. Atire nos potes com as flechas e use a máscara para atrair a fada.

4 Na mesma sala, use a flor Deku próxima à tocha apagada e dispare-se para cair sobre o botão. Abra o baú que aparecer.

5 Na mesma sala, derrote o Deku Baba (planta carnívora), que está ao lado da porta trancada.

6 Na mesma sala, há uma fada dentro de uma bolha. Dê uma flechada e use a Great Fairy Mask para atraí-la.

7 Na sala com as quatro plantas carnívoras boiando na água, procure um baú. À esquerda dele há uma libélula pequena e marrom. Dê uma flechada nela e use a Great Fairy Mask.

8 Na sala com o bloco de pedra que precisa ser empurrado (atrás da porta trancada da fada 5), atire na aranha que está na parede, próxima a uma tocha.

9 Na mesma sala, acima do bloco de pedra. Suba a escada e atire com a flecha nas libélulas.

10 Na mesma sala, empurre o bloco, use o arco para acertar a bolha e coloque a máscara para atrair a fada.

11 Na sala escura, derrote todos os Black Boes. A fada estará dentro do baú que surgir.

12 Na sala antes do mestre (Odolwa), dentro de uma bolha, na terceira beirada do lado esquerdo da sala.

13 Na mesma sala, há uma bolha com uma fada no meio das chamas. Atire com a flecha, depois use a Great Fairy Mask para atraí-la.

14 Na mesma sala, dentro de uma bolha, na primeira beirada da parede, do lado direito da sala.

15 Do lado direito da mesma sala, dentro de outra bolha na terceira beirada.

Onde está a Fonte das Fadas: em uma caverna, atrás do altar onde você tocou a Sonata of Awakening para o templo aparecer. Flutue como Deku Link até lá.

O que ganha se encontrar todas: Charged Spin Attack (ataque giratório da espada). Segure o botão B, depois solte.



2º Andar

SAÍDA

BAÚ DE TESOURO

Segundo labirinto:

Snowhead Temple

- 15 fadas verdes
- Itens necessários: Flechas de Fogo, Arco, Bunny Hood, Gancho, Great Fairy Mask, Leite.

1 Na sala da ponte quebrada e dos três Freezards, atire na bolha localizada abaixo da plataforma no final da ponte, e use a Great Fairy Mask para atraí-la.

2 Na mesma sala, olhe para o pilar de pedra que está no final da ponte e atire na bolha com uma flecha. Use a Great Fairy Mask.

3 Na sala da bússola (com os lobos brancos), use flechas de fogo para derreter o gelo e pise no botão. Depois, empurre o bloco próximo à beirada e escale.

4 Na mesma sala, jogue uma bomba ou quebre, como Goron, a caixa do pilar da direita, próxima à parede rachada.

5 Na sala com os dois blocos empilhados, empurre-os, como Goron, até o final. Um baú irá aparecer, com a fada dentro. Você só conseguirá pegá-lo quando entrar na sala da bússola.

6 Na sala com diversas plataformas de gelo e tochas (próxima ao botão que ativa o pilar central). Mate os Freezards para o baú aparecer.

7 Na sala com as portas coloridas e um grande pilar central. Desça até embaixo, transforme-se em Goron e pressione o botão na lava. Abra o baú que surgir.

8 Na sala central (do grande pilar), use a Lens of Truth para enxergar a fada numa parede. Use a Bunny Hood ou a flor Deku para alcançá-la.

9 Na sala com o olho congelado, um Freezard e um Bombchu; numa bolha à direita.

10 Na mesma sala, use as Lens of Truth para revelar plataformas e um buraco na parede, com a fada.

11 Na sala com os botões Goron, use a Lens of Truth e olhe para o teto. Use o arco para destruir a bolha e use a Great Fairy Mask para atraí-la.

12 Na sala com os pilares de gelo, use a Lens of Truth para procurar um vão na parede, onde a fada está.

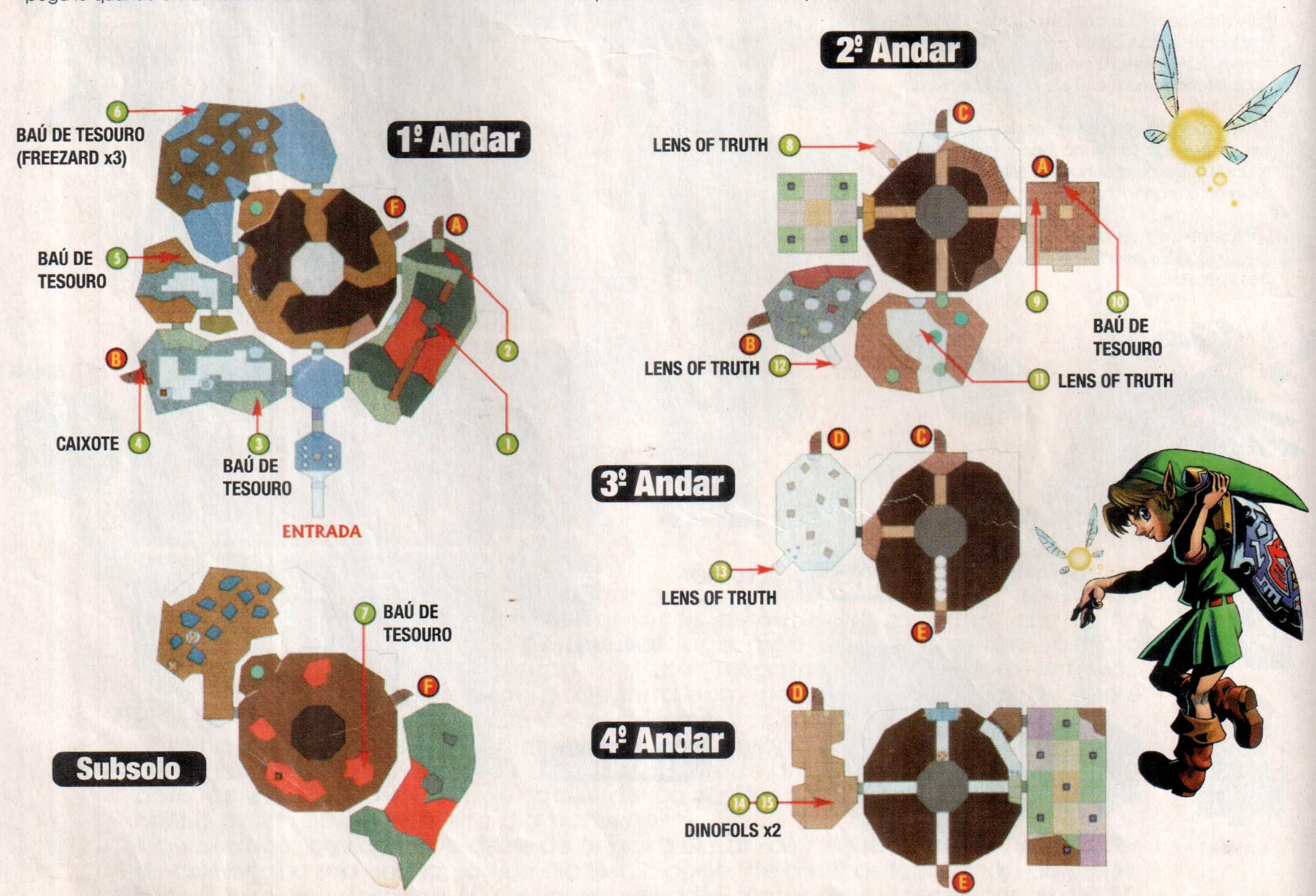
13 Na sala com os homens de neve (Eenos), use a Lens of Truth para encontrar a fada em uma parede.

14 Na sala dos dois Dinofols. Mate um deles.

15 Na mesma sala, mate o outro Dinofol.

Onde está a Fonte das Fadas: na subida da montanha, em Snowhead.

O que ganha se encontrar todas: sua barra de magia será duplicada.



Terceiro labirinto:

Great Bay Temple

- 15 fadas roxas
- Itens necessários: Flechas de Fogo, Flecha de Gelo, Bunny Hood, Arco, Great Fairy Mask, Goron Mask, Zora Mask, Deku Sticks, garrafas.

1 Na primeira sala, acenda todas as quatro tochas para que apareça um baú com a fada dentro.

2 Na mesma sala, detone a aranha que guarda a plataforma com os Rupees.

3 Na segunda sala com os elevadores, coloque a Zora Mask e mergulhe até o fundo. A fada está numa bolha, abaixo da plataforma da esquerda. Dispare o "bumerangue" de Zora e pegue-a.

4 Na sala da lâmina gigante, destrua o barril com o gancho ou como Goron.

5 Na sala em que você pega o mapa, use o gancho para quebrar os vasos que estão em volta do baú, e então use a Great Fairy Mask.

6 Na sala longa e estreita que leva à sala da bússola, derrote os quatro Deku Babas (plantas carnívoras), para que um baú surja.

7 Na mesma sala, há um vaso bem no fundo da água. Acerte-o com o bumerangue de Zora e use a Great Fairy Mask para pegá-la.

8 Na sala atrás da sala da lâmina gigante (atrás da cachoeira que foi congelada), dispare algumas flechas de gelo na água, após você ter se lançado com o gancho na plataforma com os barris. Procure no teto um alvo para o gancho. A fada estará num baú.

9 Na sala da bússola, encontre os dois Dixi-hands que estão guardando o buraco. Atire na bolha com a flecha e use a Great Fairy Mask.

10 Na sala do ventilador giratório gigante, congele as cachoeiras. Corra pela lâmina e salte no ventilador. Vire à direita e veja o baú em um vão na parede. Use o gancho.

11 Na mesma sala, suba no segundo elevador. Olhe para o lado direito e encontrará outro buraco com um baú.

12 Na sala das gangorras, use a flecha de fogo para levantar uma delas. Mergulhe, nade na direção do barril submerso e quebre-o.

13 Na mesma sala, vire Zora após ter pressionado o botão verde. Corra por cima do cano verde até chegar ao final do caminho. Pule para dentro do buraco cercado pela grade e abra o baú.

14 Na sala antes do mestre da fase (Gyorg), atire na bolha que está na entrada para a sala das lâminas gigantes.

15 Na mesma sala, abaixo da alavanca verde.

Onde está a Fonte das Fadas: vá para Great Bay Coast e entre na segunda parte da região (para entrar em Zora Hall). Na praia, procure algumas ilhas com palmeiras. Use o gancho para chegar lá, e use uma bomba para abrir a passagem.

O que ganha se encontrar todas: sua defesa será duplicada. Uma linha branca surgirá ao redor de seus corações.



Quarto labirinto:

Stone Tower Temple

- 15 fadas amarelas
- **Itens necessários: Flechas de fogo, flechas de luz, Bunny Hood, Arco, Great Fairy Mask, Goron Mask, Deku Mask, Zora Mask, garrafas, gancho, bombas, Escudo de Espelho, leite.**

Nota: as primeiras nove fadas podem ser conseguidas com o templo virado para o lado normal. A décima surge com o templo normal, mas só pode ser capturada de ponta-cabeça. As fadas 11 a 13 só podem ser pegas com o templo virado, enquanto que as duas últimas aparecem de ponta-cabeça, mas só podem ser capturadas com o templo normal.

1 Na primeira sala, atire no olho com uma flecha, para um baú aparecer.

2 Na sala do espelho (com os Black Boes), use o escudo para refletir a luz solar em um dos sóis na parede azul. Um baú irá aparecer.

3 Na mesma sala, ilumine o espelho da direita com o escudo. Derreta o bloco do sol e abra o baú que está logo atrás.

4 Na sala com lava embaixo, transforme-se em Deku Link e flutue até a beirada com os Rupees. Abra o baú.

5 Dentro da mesma sala, pise no botão, como Goron Link. Rapidamente, role na lava para o outro lado, com cuidado para não bater nas paredes. Passe por cima do botão, para tirar as chamas ao redor do baú.

6 Mate o Hiploop, salte para a beirada à sua direita e pegue os Rupees. Coloque uma bomba no cristal e pegue o baú que aparecer.

7 Após derrotar o Garo Master, mate o Eyegore e abra o baú.

8 Na sala da água, deixe a Dixihand (mão) arremessá-lo para a beirada superior. Use a bomba e acerte o interruptor de cristal, para um baú aparecer. Nade, use a flecha de luz para derreter o bloco do sol e abra o baú protegido pela estátua.

9 Na sala do mapa, use o gancho no alvo acima das duas estátuas e abra o baú.

10 Na sala à direita da entrada, mergulhe como Zora. Atire nas minas com o bumerangue e pise no botão. Retorne ao local com o templo virado, suba na plataforma e toque a Elegy of Emptiness como Link. Daí, voe como Deku Link até a plataforma.

11 De ponta-cabeça, na primeira sala, siga em frente alguns passos e vire-se. Atire na pedra do sol, para um baú aparecer. Desvire o templo e abra o baú.

12 De ponta-cabeça, atire no sol ao entrar na sala e pegue o baú no corredor.

13 Mate o Wizrobe e abra o baú.

14 Após pegar a fada 10, vire o templo para o lado normal, vá para a entrada e abra o baú.

15 No Basement, na sala cheia de água, no templo do lado normal. Pegue a fada como Zora Link.

Onde está a Fonte das Fadas: em Ikana Canyon. Desça o precipício e caia n'água. Nade bem para a direita e entre na caverna.

O que ganha se encontrar todas: a poderosa espada Great Fairy.

Nas próximas páginas, acompanhe toda a estratégia para conquistar as **120 estrelas** de **Super Mario 64**

COMPLETE AGORA a sua coleção!

1 setembro 98 · 2 outubro 98 · 3 novembro 98 · 4 dezembro 98 · 5 janeiro 99 · 6 fevereiro 99 · 7 março 99 · 8 abril 99

9 maio 99 · 10 junho 99 · 11 julho 99 · 12 agosto 99 · 13 setembro 99 · 14 outubro 99 · 15 novembro 99 · 16 dezembro 99

17 janeiro 2000 · 18 fevereiro 2000 · 19 março 2000 · 20 abril 2000 · 21 maio 2000 · 22 junho 2000 · 23 julho 2000 · 24 agosto 2000

25 setembro 2000 · 26 outubro 2000 Edição especial com 2 capas · 27 novembro 2000 · 28 dezembro 2000 · 29 janeiro 2001 · 30 fevereiro 2001 · 31 março 2001

32 abril 2001 · 33 maio 2001 · 34 junho 2001 · 35 julho 2001 · Especial #1 setembro 99 · Especial #2 dezembro 99 · Especial #3 novembro 2000 · Especial #4 março 2001

ÚLTIMOS EXEMPLARES! (13, 25, 26, Especial #1, Especial #2)

Só a **Nintendo World** traz as melhores e mais recentes informações sobre os lançamentos Nintendo. Você tem três maneiras para adquirir os números atrasados:

- Se morar na cidade de São Paulo, você pode comprar diretamente na **Conrad Editora** (R. Maracaí, 185 – Aclimação).
- Se estiver no interior de São Paulo ou em outros estados, encomende os exemplares pelo telefone, para recebê-los através do correio: (OXX11) **3346-6088** ou **3346-6082**.
- Se preferir, peça para seu jornaleiro encomendar pelo telefone (OXX11) **3865-4949**.



Nintendo® WORLD

a revista de games número 1 do planeta

Termine o game com todas as 120 estrelas

Por **Pablo Miyazawa**

SUPER MARIO 64®

Certos games não envelhecem nunca, e este é o caso de **Super Mario 64**. Apesar de ter sido o primeiro game lançado para o Nintendo 64 (em 1996), a aventura do bigodudo italiano até hoje é considerada uma das melhores já lançadas para o console. E é por isso que ele foi o game escolhido para estrear nossa série de estratégias especiais do N64. Está tudo aí pra você: um dos melhores games da história, totalmente detonado pela **Nintendo World**. Confira a localização de todas as 120 estrelas e os maiores segredos deste clássico absoluto dos video games.

COURSE 1: BOB-OMB BATTLEFIELD



Estrela 1
Chegue até o topo da montanha e derrote Big Bob-omb (fique atrás dele, agarre-o e jogue-o no chão três vezes).



Estrela 2
Derrote a tartaruga que está no começo da fase em uma corrida até o topo da montanha.



Estrela 3
Jogue-se de um canhão até a ilha flutuante e bata na caixa amarela com o ponto de exclamação.



Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas.



Estrela 5
Ponha o boné de asas e entre no canhão da ilha flutuante. Atire na direção dos cinco anéis no ar e pegue as moedas que estão no meio de cada um.



Estrela 6
Dê três "sentadas" (pule e pressione o botão Z) no poste no qual a bola de ferro gigante está presa.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 2: WHOMP'S FORTRESS



Estrela 1
Suba no topo da fortaleza e derrote o Giant Whomp (dê três sentadas nas costas dele).



Estrela 2
Siga até o mesmo local da estrela anterior e suba no topo da torre.



Estrela 3
Atire-se do canhão até o mastro da bandeira e desça para a plataforma logo abaixo.



Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Suba a escadaria gigante para encontrar dois blocos azuis (Twhomps) que sobem e descem. Suba no mais alto deles para encontrar a moeda vermelha.



Estrela 5
Caia dentro da gaiola flutuante (pendure-se na coruja no começo da fase).



Estrela 6
Jogue-se do canhão até a pontinha da parede da direita.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 3: JOLLY ROGER BAY



Estrela 1
Espere a enguia sair pela janela do navio e entre. Abra os baús na sequência correta (primeiro o mais afastado, depois o da esquerda, depois os outros, no sentido do relógio). A água irá baixar. Suba os degraus e bata no bloco amarelo.



Estrela 2
Espere a enguia sair do buraco e pegue a estrela que está grudada em seu rabo.



Estrela 3
Nade pelo túnel perto do navio e acerte a seqüência dos baús.



Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas. *Procure dentro das conchas que estão debaixo d'água.



Estrela 5
Jogue-se do canhão até o terceiro pilar da esquerda. Pule até a borda e pegue a estrela dentro do bloco amarelo.



Estrela 6
Bata no bloco verde, pegue o boné de metal e entre na água. Desça rapidamente e pegue a estrela dentro do jato d'água.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

Peguei 119 estrelas! Qual está faltando?

Aí é que está. Fica difícil saber qual é a única estrela que falta, já que não há ordem definida para pegá-las. Faça o seguinte: aperte "Start" quando estiver dentro do castelo e pressione a alavanca de controle para os lados, para verificar se você pegou todas as sete estrelas de cada um dos quinze Courses. Daí, verifique cada uma das quinze estrelas secretas (veja cada uma delas na página 38). A mais esquecida de todas é a segunda do "Escorregador Secreto da Princesa". É só terminar o caminho em menos de 21 segundos.

COURSE 4: COOL, COOL MOUNTAIN



Estrela 1
Entre dentro da chaminé e desça até o final do tobogã, sem cair.



Estrela 2
Leve o bebê pingüim até sua mãe, que está na base da montanha.



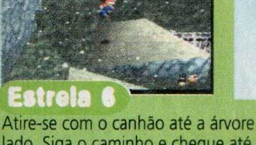
Estrela 3
Entre na chaminé e ganhe a corrida do pingüim gigante (não vale cortar caminho!).

Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Quando estiver escorregando pela montanha, você passará por uma ponte. Pule para fora dela para encontrar uma moeda, perto do pilar.

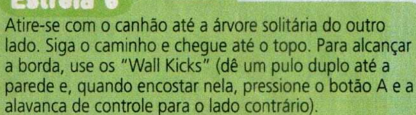


Estrela 5
Converse com a bola de neve que está no topo da montanha e aposte corrida com ela. Chegue na frente (sem cortar caminho) e fique parado ao lado da cabeça do homem de neve, esperando a bola chegar.



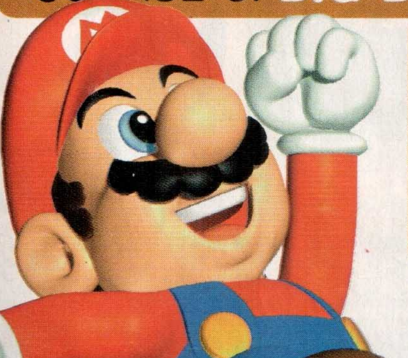


Estrela 6
Atire-se com o canhão até a árvore solitária do outro lado. Siga o caminho e chegue até o topo. Para alcançar a borda, use os "Wall Kicks" (dê um pulo duplo até a parede e, quando encostar nela, pressione o botão A e a alavanca de controle para o lado contrário).



Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 5: BIG BOO'S HAUNT



Estrela 1
Derrote os cinco fantasmas pequenos; depois, o fantasma grandão, na entrada do castelo.



Estrela 2
Vá até o carrossel, derrote cinco fantasminhas e o fantasmão.



Estrela 3
Na biblioteca, chute os livros na ordem correta (primeiro o do meio, depois o da direita e, por último, o da esquerda).



Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Entre na mansão pela porta da esquerda. Ali, aproxime-se do piano para ele despertar. Há uma moeda atrás dele. Procure embaixo dos caixões também.



Estrela 5
Suba para o segundo andar, entre na porta da esquerda e fique em cima da plataforma de madeira. Pule na parede e rebata, para alcançar o sótão. Derrote o fantasmão no terraço para a estrela aparecer. Dê um salto longo (com o botão Z) até o outro lado, e mais um até o topo da casa.



Estrela 6
Pegue o boné para ficar invisível (bloco do ponto de exclamação azul) e vá para o sótão (mesmo local da estrela anterior). Entre dentro do quadro com o fantasma e derrote o olho (gire rapidamente ao redor dele).

Estrela 7
Pegue 100 moedas.



COURSE 6: HAZY MAZE CAVE



Estrela 1
Suba em cima do dinossauro azul que está no lago, dê uma bundada nas costas dele e suba em sua cabeça. Guie-o até a ilha que está no meio.



Estrela 2
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Todas as moedas estão reunidas na mesma sala. Controle bem a plataforma com setas para pegar todas.



Estrela 3
Acerte o bloco do ponto de exclamação verde que está antes do lago e pegue o boné de metal. Entre na água, siga o caminho marcado no chão e aperte o botão roxo. Entre na porta e dê dois saltos longos (segure Z e pule) para chegar até o outro lado.



Estrela 4
Entre no buraco da parede do labirinto que possui gás tóxico (fique sobre o buraco da segunda toupeira e dê um salto mortal para trás) e pegue a estrela que está atrás da grade.



Estrela 5
Entre em outro buraco na parede do labirinto que possui gás tóxico (vá até a parte afundada do chão e dê um salto mortal para trás). Pegue o elevador e pendure-se nas grades para chegar na estrela.



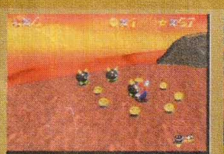
Estrela 6
Siga até o local onde as pedras gigantes rolam. Não entre na porta: fique parado na frente dela e salte de parede em parede (faça o "Wall Kick") para alcançar a abertura superior do lado esquerdo.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 7: LETHAL LAVA LAND



Estrela 1
Derrube os Big Bullies (bola gigante com chifres) na lava.



Estrela 2
Derrube os três Bullies na lava e depois o Big Bully.



Estrela 3
Chegue até a grade no canto da fase e atravesse até o outro lado do tronco.



Estrela 4
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Todas as moedas estão sobre um quebra-cabeças. Só tome cuidado para não cair na lava.



Estrela 5
Entre dentro do vulcão e chegue até o topo.



Estrela 6
Entre dentro do vulcão e chegue até o topo, pegando o segundo caminho.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 8: SHIFTING SAND LAND



Estrela 1
Pule na pata do abutre que está voando sobre a pirâmide.



Estrela 2
Está numa abertura, na parte de fora da pirâmide.



Estrela 3
Entre na pirâmide e siga a trilha até o topo.



Estrela 4
Ande por sobre os quatro pilares para abrir um buraco no topo da pirâmide. Desça por ali e derrote as duas mãos de pedra (dê três socos na palma de cada mão).



Estrela 5
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Voe para pegar as moedas que estão entre os pilares ao redor da pirâmide.






Estrela 6
Encontre as cinco moedas amarelas secretas dentro da pirâmide.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 9: DIRE, DIRE DOCKS

Estrela 1
Está no topo do submarino.



Estrela 2
Abra os baús na seqüência correta (o último é o mais próximo ao redemoinho).

Estrela 3
Pegue as oito moedas vermelhas (só possível após derrotar o Bowser pela segunda vez).
*No lugar do submarino, surgirão guindastes. Pise no botão de exclamação roxo para formar uma escada até eles e pule para juntar as moedas.



Estrela 4
Passe por dentro de cinco anéis azuis que saem do jato d'água. Use o boné de metal para pegar a estrela na correnteza.



Estrela 5
Passe por dentro de cinco anéis azuis que saem do rabo da arraia.



Estrela 6
Entre invisível (use o boné do bloco azul) na jaula dentro d'água.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 10: SNOWMAN'S LAND


Estrela 1
Suba até o topo da montanha (proteja-se atrás do pingüim para não ser "assoprado" pelo boneco gigante).


Estrela 2
Jogue a Big Bully de gelo para fora da plataforma.


Estrela 3
Está dentro do prédio de gelo, no início da fase.


Estrela 4
Para chegar até o outro lado, pule na criatura do lago com a hélice na cabeça. A estrela está dentro do bloco amarelo da esquerda.


Estrela 5
Para chegar até o outro lado, pule na criatura do lago com a hélice na cabeça e pegue o casco de tartaruga no bloco da direita. Surfe pelo gelo e pegue as oito moedas vermelhas.


Estrela 6
Use a casca de tartaruga para subir a rampa íngreme e entr no pequeno iglu. Lá dentro, ponha o boné de invisibilidad para pegar a estrela.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 11: WET 'N DRY WORLD


Estrela 1
use a plataforma com as setas para chegar até a torre alta (aquela com duas setas gigantes).


Estrela 2
Suba na ilha mais alta da fase.


Estrela 3
Descubra os cinco lugares secretos da fase (empurre caixas e bata em blocos amarelos).


Estrela 4
Drene toda a água da fase, chegue até o topo do elevador, acione-o e pule até embaixo. Entre rapidamente no elevador dentro da grade.


Estrela 5
Atire-se com o canhão até a cidade submarina, no canto da fase. Ali, use o salto de parede em parede para pegar as oito moedas vermelhas nos prédios altos.


Estrela 6
Entre na cidade submarina, pegue o boné azul e entre na grade. Pule de uma parede para a outra para chegar até o topo.


Estrela 7
Pegue 100 moedas.

Fique esperto!
Para alcançar o Pink Bomb-omb na plataforma laranja e abrir o canhão é preciso encher o nível da água até o máximo. Para isso, entre no quadro da fase com um salto triplo, ou de costas.



COURSE 12: TALL, TALL MOUNTAIN


Estrela 1
Siga até o topo da montanha.


Estrela 2
Agarre o macaco no topo da montanha.


Estrela 3
Pegue as oito moedas vermelhas. *Depois de pegar todas, pule até o cogumelo com a estrela usando o pulo mais longo (corra, segure Z e pule).



Estrela 4
Entre dentro da parede falsa, perto do topo da montanha (logo após uma fileira de cinco moedas).

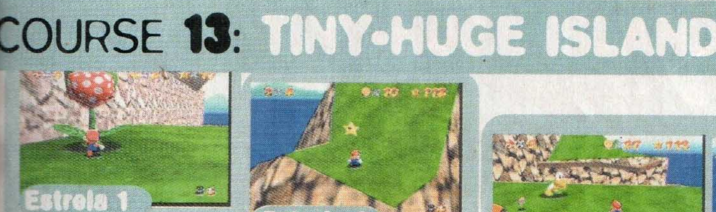
Estrela 5
Pise no botão de exclamação, continue o caminho e pule da caixa de madeira para dentro da cachoeira.



Estrela 6
Use o canhão para se jogar até o cogumelo gigante.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 13: TINY-HUGE ISLAND


Estrela 1
Entre como Mario gigante na fase (pelo quadro da esquerda), desça dentro do cano verde e derrote as cinco plantas carnívoras.


Estrela 2
Como Mario pequeno, chegue até o topo da montanha.


Estrela 3
Ache a tartaruga como Mario pequeno e ganhe a corrida.


Estrela 4
como Mario gigante, ache os cinco lugares secretos.


Estrela 5
Como Mario pequeno, jogue-se do canhão até a árvore que está no pé da montanha. Agarre-se nela, ande pela ponte de madeira e entre no buraco. Pegue as oito moedas vermelhas lá dentro.




Estrela 6
No topo da montanha, dê uma "sentada" na piscina e entre no buraco como Mario pequeno. Derrote Wiggler, a lagarta.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.



COURSE 14: TICK TOCK CLOCK



Estrela 1
Está dentro de uma gaiola.



Estrela 2
Pegue-a acima da primeira estrela, perto dos dois pêndulos.



Estrela 3
"Pegue carona" no primeiro ponteiro do relógio.



Estrela 4
Chegue no topo da fase e pegue a estrela atrás do Thwomp, o monstro de pedra azul (entre na fase em horários com cinco minutos – ex: 12:05, 09:05 – para os mecanismos ficarem mais lentos).



Estrela 5
Suba e pegue a estrela dentro da segunda gaiola.



Estrela 6
Pegue as oito moedas vermelhas. (Entre no relógio nas horas "cheias", 12:00, 3:00 etc, para parar os mecanismos).

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

COURSE 15: RAINBOW RIDE



Estrela 1
Em cima do navio pirata.

Estrela 2
No topo do castelo. Use um dos tapetes voadores para chegar lá.



Estrela 3
Pegue as oito moedas vermelhas.
*Depois do primeiro tapete mágico, você encontrará plataformas giratórias. Pegue o caminho da esquerda para chegar numa construção que parece um labirinto. Suba e pegue as moedas.



Estrela 4
Nas quatro ilhas giratórias, pegue o caminho da esquerda e vá até a rampa de madeira. Use a plataforma para alcançar.





Estrela 5
Siga pelo mesmo caminho da estrela anterior, só que é preciso continuar reto em vez de ir em direção à plataforma de madeira. Salte os triângulos que sobem e descem.



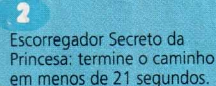
Estrela 6
Pule e rebata nas paredes (com o "Wall Kick") acima do bloco de moedas azuis, no prédio de concreto, para achar o Pink-Bomb-omb. Após falar com ele, atire-se do canhão até o centro do arco-íris.

Estrela 7
Pegue 100 moedas.

AS 15 ESTRELAS SECRETAS DO CASTELO



1
Escorregador Secreto da Princesa: atravesse a linha de chegada normalmente.



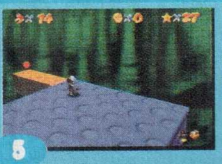
2
Escorregador Secreto da Princesa: termine o caminho em menos de 21 segundos.



3
Aquário Secreto: entre dentro do buraco ao lado do Course 3 e nade para pegar as oito moedas vermelhas.



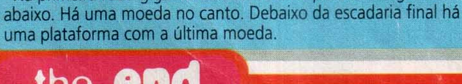
4
Fase Secreta do Arco-Íris: entre no buraco iluminado que está ao lado esquerdo do Course 14. Voe para pegar as oito moedas vermelhas.



5
Bowser in the Dark World: pegue as oito moedas vermelhas.
*no início, pise no botão de exclamação roxo, volte e siga a trilha que surgiu para pegar uma moeda. No final da fase há outra, atrás dos pilares do lado esquerdo.



6
Bowser in the Fire Sea: pegue as oito moedas vermelhas.
*A moeda mais escondida está abaixo do elevador, dentro da gaiola.



7
Bowser in the Sky: pegue as oito moedas vermelhas.
*Na primeira roda-gigante caia sobre uma plataforma grande logo abaixo. Há uma moeda no canto. Debaixo da escadaria final há uma plataforma com a última moeda.



8, 9 e 10
Switch Palaces: pegue as oito moedas vermelhas em todas as fases dos interruptores dos bonés (verde, vermelho e azul).





11 e 12
Caça ao Coelho: agarre o coelho amarelo do subterrâneo nas duas vezes em que ele aparecer (primeira vez, após quinze estrelas; segunda vez, após cinqüenta estrelas).



13, 14 e 15
Toad: converse com os Toads que estão perto das fases 6, 12 e 15. Cada um lhe dará uma estrela.



the end











Após derrotar Bowser e pegar as 120 estrelas, o canhão do lado de fora do castelo estará aberto. Entre nele e atire-se para o topo do castelo, para encontrar seu camarada de sempre, Yoshi. Ele lhe dará de presente 100 vidas e um superpulo.



Depois dessa correria toda, só lhe resta curtir o belo bolo que Peach fez só para você! Parabéns!

Se segura, malandro!
Na página 40 tem mais N64 pra você! Acompanhe o detonado até o final do jogo Indiana Jones And The Infernal Machine



O sensacional desfecho da aventura!

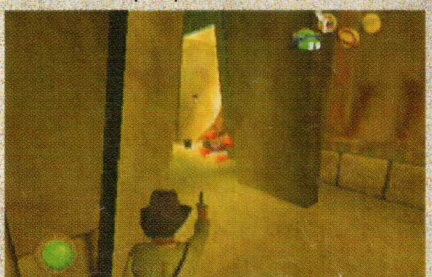
Chegamos ao final da aventura mais firmeza dos últimos tempos! E os donos de um Nintendo 64 podem se considerar abençoados pela Lucas Arts por participarem da expedição ao lado do melhor entre os aventureiros: o homem, o mito, Indiana Jones. Na reta final, você vai topar com mais soviéticos suicidas, visitará a tumba do rei Nub e atravessará a barreira do tempo, viajando por um mundo paralelo. Traição, adrenalina e muita emoção esperam por você nas quatro últimas fases do jogo e numa fase extra, que é de arrepiar. Vai nessa, meninão!

Por Ronny Marinoto



Fase 13: King Solomon's Mines

A fase começa com Indiana dirigindo um carrinho de mina. Use o freio para estacioná-lo em frente a uma casa de madeira, logo após a primeira porta de ferro. Essa é a estação de controle dos trilhos. Não toque nas alavancas: olhe atrás do painel para notar que falta um fusível na caixa de força. Volte para o carrinho, passe por outras duas portas e desembarque próximo ao local das es-



cavações. Entre pela porta principal, vá para o lado esquerdo e estoure a dinamite para encontrar um tesouro. Saia daí e, do lado de fora, verifique uma caixinha que está sobre um carrinho, nos trilhos paralelos àqueles por onde você chegou. Pegue o fusível que cairá dela, escale a plataforma logo a sua frente e pegue um tesouro atrás dos caixotes. Entre no carro de mina e dirija até passar pela próxima porta. Você estará de volta à área com a casa de madeira. Desembarque e coloque o fusível na caixa de força. Com a energia restabelecida, puxe as alavancas um e três, volte para o carrinho e siga em frente. Depois de assistir à invasão da mina pelos soviéticos, desembarque quando puder. Atrás da primeira porta transposta há um tesouro, do lado direito dos trilhos – tome cuidado com as cobras!

Volte ao carro de mina e dirija até o segundo desvio (que possui o número quatro). Verifique-o, e note que ele está emperrado e necessita de graxa. Atrás da coluna caída há um tesouro. Suba no carro e vá até o desvio número dois. Desembarque e recolha outro tesouro, do lado



esquerdo. Volte a dirigir pelos trilhos e você será perseguido pelos soviéticos. Fuja até o ponto em que eles explodirem a grade. Desembarque e pegue uma chave dentro do cercado. Suba no carro, siga em frente até os soldados tentarem acertá-lo com tiros de bazuca e acabarem destruindo os trilhos. Desembarque ao passar pela casa de madeira, acerte os inimigos e mova a alavanca número dois. Embarque no carro e siga até a área com uma piscina. Desça e mergulhe. Logo que entrar no túnel, pegue um tesouro do lado direito e, na bifurcação, vá para a esquerda. Emerja e salte para alcançar a plataforma mais baixa. Escale o pilar e saia pela abertura, que o levará a uma sala cheia de guardas.

Do topo da pedra, mande bala nos inimigos. Salte para o pilar ao lado, volte para dentro da outra sala e pule, para alcançar o topo do outro pilar. Salte para a janela triangular e pegue a Green Gem na próxima abertura. Caia na água e volte ao carrinho. Após passar por duas portas, desembarque para acertar três guardas, que estão num depósito, na parte mais alta. Use a chave na porta do armário e pegue



o Oil Can (graxa). Volte para o carro e siga os trilhos até o desvio número quatro. Use a graxa no dispositivo dos trilhos, volte ao carro e dirija até a casa de madeira, para mover a alavanca número quatro. Veja a

cena na qual o carro dos inimigos cai no precipício. Volte ao seu carro, dirija para o desvio número quatro e, logo ao passar pela porta, desembarque no desvio número cinco. Mate dois inimigos e tome o caminho do precipício.

No fim da linha, use o chicote para atravessar os trilhos quebrados. Ao entrar no túnel do outro lado, use a arma Urgon para estourar a rachadura na parede do lado esquerdo e pegue a Blue Gem. Use o chicote para derrubar a gema do altar e escapar da armadilha mortal. Retorne ao túnel e pegue um tesouro no final da trilha. Volte ao carro, atravesse mais uma porta e desembarque próximo às plataformas de madeira. Escale a plataforma da esquerda e empurre a caixa maior para descobrir uma passagem secreta. Exploda a dinamite, suba pela escada e salte para a plataforma no meio do abismo. Depois, salte para agarrar-se à beirada do outro lado da caverna. Você chegará a



uma sala com uma caveira e a Red Gem. Lance uma granada no buraco atrás da pedra para eliminar as cobras. Pegue a pedra e escape pelo buraco, antes que a caverna desmorone sobre você.

Volte para o carro de mina, siga para a área onde os soldados quebraram os trilhos e pare o carro sobre o dispositivo que abre a próxima porta. Use o botão R para engatar uma ré no carrinho e dirija até a porta que esconde uma área com duas cachoeiras e um lago. Mergulhe, e você verá dois túneis, cada um com um tesouro. No fundo do lago, apanhe outro tesouro na passagem do lado direito, próxima à cachoeira. Salte sobre as caixas que estão



flutuando na água e use o chicote para laçar a ponta saliente do pilar em frente à cachoeira. Pegue o Eye of Horus no altar e siga para a área da escavação.

Coloque o Eye of Horus no pedestal que está no centro da sala, para o pilar central se erguer. Escale o pilar, salte para a plataforma da esquerda e coloque a Red Gem no altar. Isso fará o pilar subir mais um pouco. Salte para a plataforma da direita e, depois, para o altar verde. Coloque a Green Gem no altar e o pilar subirá outro tanto. Desça ao chão, equipe a arma Azerim e



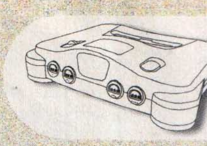
flutue até o altar azul, para colocar a Blue Gem. O pilar central revelará uma sala secreta. Flutue para descer ao chão, puxe a alavanca e use o chicote para atravessar o vão, rumo à próxima fase.

Fase 14: Nub's Tomb

Da sacada inicial, salte sobre as plataformas dessa sala até atingir a mais alta. Pule para agarrar-se à beirada colorida, caminhe para a direita e posicione-se



acima de outra beirada. Deixe Jones cair, para então agarrar-se à beirada de baixo. Ande pelo corredor e passe pelas colunas caídas até a área com três piscinas, ao seu lado esquerdo. Mate as aranhas e pegue um tesouro dentro da água, na última piscina. Volte, desça a rampa, escale o paredão no final do corredor e acerte dois escorpiões do outro lado. Rasteje para dentro da abertura na rocha e pegue outro tesouro. Verifique o mecanismo ao lado da porta, empurre a estátua que está do lado esquerdo da sala e use o facão para cortar a cortina. Salte o vão do corredor, escorregue para a parte mais baixa e puxe a alavanca que suspende a porta. Desça pela escada, acesse a sala cheia de grades e, logo que a primeira grade cair, rasteje pela passagem, para encontrar um tesouro. Volte para a sala, corte a cortina que está na parede do fundo e puxe o bloco de pedra para fora. Siga por esse corredor e atravesse a próxima sala correndo, pois o piso está solto. Escale a



plataforma do lado esquerdo, salte para a outra, do lado direito, e suba pela escada.

Você voltará à área onde a fase se iniciou. Siga para a esquerda até a sala do trono, aperte o botão atrás da minipirâmide no centro da sala e passe pela entrada logo abaixo da estátua, para pegar um tesouro próximo à caveira. Entre no último vão das pilastras e use o chicote para laçar o bico da estátua do pássaro, que está no andar de cima. Salte sobre os pilares, escale dois degraus, depois escale a pedra do lado direito, saltando em seguida para a pedra do lado esquerdo. Despenque sobre a plataforma, que está alinhada com a estátua, e use o chicote para derrubar o braço de pedra. Desça ao chão, apanhe o braço e use a escadaria central para sair. Vá para a esquerda, passando por trás do trono, e entre no corredor à frente. Use o chicote para transpor o vão, pegue o tesouro e aperte o botão. Saia pela passagem liberada pelo sarcófago, acerte um inimigo à esquerda e vá para



a direita até a sala com os pilares caídos, onde estão muitos soldados soviéticos. Desça a rampa para escalar o paredão, seguindo até a estátua sem um braço, ao lado da porta. Coloque a peça na estátua e puxe a alavanca ao lado. Arme-se e entre pela porta que se abriu. Você será atacado por uma máquina Nub, que virá em alta velocidade em sua direção. Atire rápido para destruí-la.

No final do corredor, corte a cortina do lado direito, puxe o bloco para fora da parede e, então, use-o para alcançar a entrada no alto do pilar que está do lado oposto. Desça pela escada e puxe a alavanca para suspender o portão. Volte, siga pelo corredor do qual você puxou o bloco, desça pela escada e pegue a Bronze Key sobre a pedra. Leve-a para abrir o portão na sala em que a máquina Nub o atacou. Dê a volta por trás do pilar da esquerda e use a Azerim para flutuar até a passagem superior. Salte para alcançar o pilar dentro da sala, atravesse a ponte e salte para a passagem do outro lado. Aperte o botão para baixar os degraus secretos e, após a entrada dos soldados, aperte novamente o botão. Dê cabo dos inimigos, desça os degraus

dourados e aperte outro botão. Desça outra seqüência de degraus e, na próxima



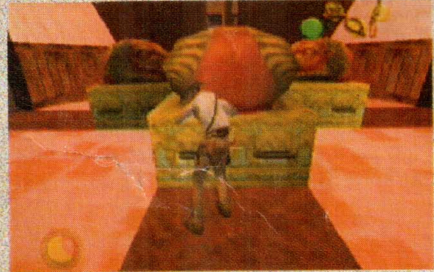
sala, você verá uma cena com Volodnikov. Não adianta persegui-lo, pois ele corre mais do que você. Puxe um dos blocos para dentro da estrutura central, de maneira que ele fique sobre o azulejo colorido. Bloqueie a outra entrada com o segundo bloco, suba a sala no centro da construção e puxe a estátua, empurrando-a, em seguida, para bloquear a passagem. Encurrale o careca e pegue a engrenagem.

Saia, acerte o guarda no alto da escada e suba. Pressione o botão, para baixar os degraus. Suba e elimine outros soldados. Coloque a engrenagem no casco da tartaruga, depois empurre o bloco de volta para seu lugar, dentro do vão. Isso acionará o elevador. Use a Azerim para flutuar até o piso superior, daí siga para a direita, e use o



chicote para alcançar a base, do outro lado. No fundo do poço, dê cabo de duas máquinas Nub. Daí, procure pelas plataformas mais baixas no canto escuro e escale-as, para poder saltar e agarrar-se à borda da estrutura central da sala. Caia e agarre a borda da base de baixo. Vá até o final da plataforma e agarre-se à coluna da esquerda. Caminhe para a direita, para encontrar um tesouro. Siga para a ponte, mergulhe e pegue o tesouro debaixo da maior pedra, no meio dos escombros. Encontre a passagem submersa e puxe o dispositivo, para erguer o ídolo que está no centro da sala. Saia da água por onde a borda é rebaixada (do lado esquerdo), salte para a plataforma à direita e acerte as duas máquinas Nub.

Use a arma Urgon para estourar a rachadura da parede e pegue um tesouro. Salte sobre a cabeça do ídolo, atravesse para o outro lado da sala e suba pela escada. Uma bola elétrica fixada no teto da próxima sala vai disparar raios, por isso, movimente-se pelo corredor por trás das paredes, seguindo pelo lado direito. Quando encontrar um esqueleto no chão, use o chicote para acertar o bico do pássaro que está logo acima dos degraus da entrada. Vá pelo lado direito, use novamente o chicote para atravessar o vão, pegue o corredor próximo da grade e salte sobre uma plataforma, na saída. Dessa plataforma, salte para agarrar-se à beirada da base a sua direita e salte novamente, para a próxima base. Escorregue pela rampa e salte na metade da decida, para alcançar a plataforma da frente. Entre pela passagem no paredão e use a Azerim no final do corredor, para flutuar até o piso superior. Nesse piso, puxe e depois empurre as pedras com cabeças



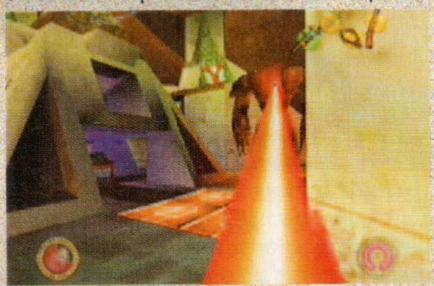
de carneiro para o centro da sala. Aperte o botão que ficou aparente, para subir a bola elétrica. Após a cena de animação, aperte o botão novamente, para que a bola desça e acerte um dos soldados. Suba a bola novamente e, no vão onde estavam as cabeças de carneiro, aperte o botão azul três vezes e o botão cinza uma vez. Faça a bola descer novamente.

Pule na água, alcance o pilar central e a abertura, com uma escada. Suba, salte sobre as plataformas e alcance o topo, para pegar a Nub's Part. Salte na água, volte para a abertura no pilar e use a arma Nub no dispositivo próximo da escada. Uma ponte será acionada, e você deverá seguir até o corredor, atrás das paredes. Localize a rachadura na parede próxima a uma escada interrompida e use a arma Urgon para pegar um tesouro. Ainda no corredor atrás das paredes, localize uma porta e outro dispositivo, onde deverá ser usada a Nub. Siga para a sala do elevador e use a Nub para fazê-lo funcionar. Em seguida, acione o dispositivo que libera o cristal azul, do outro lado da sala. Com a arma Azerim, flutue até a ponte, arraste o bloco de pedra e use o elevador para subir. Atrás da casa do elevador, escale as plataformas e use seu chicote para pegar outro tesouro, no topo da casa. Desça e siga em frente. Use a Nub



para abrir outra porta e detone um robô. Aproxime-se do sarcófago no centro da sala e abra-o. Um dispositivo surgirá na base de um dos pilares: use a Nub para acioná-lo, e o Red Ruby aparecerá sobre o caixão. Pegue a jóia e leve-a para o canto da sala, onde podem ser vistos alguns desenhos coloridos no chão. Coloque-a no buraco e um enorme robô se erguerá do piso.

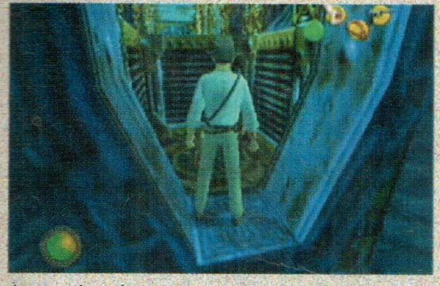
Circule a sala, fugindo dos disparos da máquina, e use a arma Nub para acionar os dispositivos na parede que energizam as placas elétricas do chão. Faça com que a máquina o siga, e passe por cima da placa. Nesse momento, a máquina será eletrocutada. Repita a armadilha até explodir



a cabeça do robô. Escale a construção central, salte sobre a cabeça do robô desativado; depois vá para a plataforma da frente e aperte o botão na parede. Use a rampa para sair e encontrar-se com Sophia, Turner e Volodnikov. Surpresa: você foi usado para recuperar as preciosas partes da máquina infernal e será traído pelos que se diziam amigos. Que mancada!

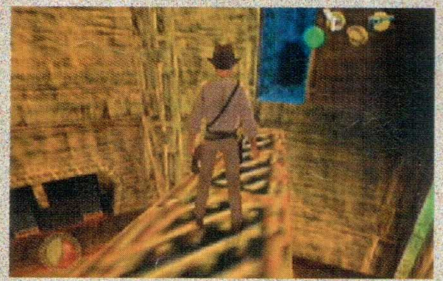
Fase 15: The Infernal Machine

Caminhe para dentro da construção, desça por duas escadas e derrube três máquinas Nub no corredor. Atravesse a sala para tomar o elevador e, na saída, pendure-se na borda. Despenque até o chão para encontrar um botão no vão onde estava o elevador. Desça a rampa que foi acionada. Aperte o botão para abrir a porta e veja uma cena com os traidores. Salte no poço do lado direito, saia da água pela porta do lado esquerdo, para entrar então numa área circular. Pegue a passagem do lado esquerdo e observe a seqüência em que os raios caem antes de entrar nesse corredor. Atravesse o corredor e pegue dois tesouros e a arma Nub na sala ao fundo. Retorne à



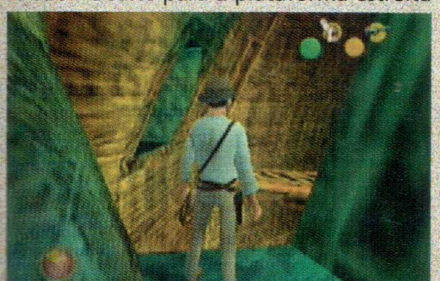
área circular e pegue a passagem da esquerda. No final do túnel, aperte o botão para abrir a porta e acerte um inimigo. Depois, salte para dentro do raio azul, para flutuar até as plataformas.

Localize a plataforma que dá acesso a uma escada, e suba ao próximo piso. Entre no corredor e desça na primeira escada que encontrar. Pegue a arma Azerim que está na cabeça do robô e use a escada no fundo desse corredor para descer e encontrar um tesouro. Volte a subir pela escada e, no topo, vá até a janela que lhe dá uma visão do túnel onde circulava o raio azul. Use o chicote para atravessar o túnel e aperte o botão para abrir a porta. Corra, salte sobre a plataforma em frente à saída e continue saltando nas próximas plataformas à esquerda. Quando chegar na última, salte



para a janela azul e, em seguida, para a passagem a sua frente. A porta se abrirá automaticamente. Caia na água e atravesse a sala para subir pela escada do outro lado. Pegue a arma Urgon e mais dois tesouros. Coloque no pedestal a arma Nub para acionar o mecanismo da outra sala. Observe a seqüência de giro das peças para atravessar a sala de volta até a área azul.

Entre no elevador e desça até o primeiro nível. Nessa sala, coloque a arma Urgon no pedestal e volte ao elevador. Aperte o botão do elevador por três vezes para fazê-lo subir e salte para a plataforma estreita



na sala em frente à saída. Vire-se para a esquerda e salte na passarela esverdeada para pegar dois tesouros. Da outra ponta da passarela, salte para outra plataforma. Equipe o rifle para acertar uma criatura na passagem do outro lado, salte para essa entrada e aperte o botão que chama o elevador. Aperte o botão que faz o elevador subir um andar, desembarque e siga para a sala com o globo de energia. Turner aparecerá e dirá algumas palavras, em seguida usará a arma Taklit para ficar invisível. Equipe a metralhadora ou outra arma rápida e ronde o corredor na busca pelo cara. Quando ele reaparecer, aperte o dedo no gatilho com muita raiva, pois ele possui uma Machine Pistol. Depois de fuzilar o mané, pegue a arma Taklit e use a arma Azerim em um dos azulejos coloridos para flutuar e atingir o piso superior.

Salte para uma das janelas do pilar, onde está a bola elétrica; equipe a Taklit para ficar invisível e salte sobre as pequenas plataformas para alcançar e apertar o botão que desliga a eletricidade. Use a



Azerim sobre a plataforma com o azulejo marcado e flutue para o nível acima. No centro dessa sala, pegue a cabeça do deus Marduk que está sobre o pedestal e coloque em seu lugar a arma Azerim. O globo de energia onde está Sophia irá baixar, e uma porta vai se abrir bem atrás de você. Na metade desse corredor há uma passagem estreita. Rasteje para dentro de uma sala secreta e pegue dois tesouros. Volte e siga pelo corredor até o elevador, que o levará direto ao piso onde está o robô. Suba pela escada em um dos vãos e alcance a cabeça do robô, onde deve ser colocada a cabeça Marduk. Volte ao elevador e pegue um tesouro no altar, em frente ao vão onde estava o robô. Vire-se e caminhe para a sala onde está o globo de energia e o robô. Escale a plataforma onde estão os controladores e coloque a arma Taklit no pedestal. Mova a alavanca de controle para o globo de energia cair no poço de luz. Quando você se aproximar da borda para espiar, acabará escorregando para dentro do poço. Xii...

Fase 16: Aetherium

Entre na corrente de energia para flutuar no espaço, use os comandos de mergulho para se deslocar e vá até o fundo do poço. Saia por uma das laterais livres de eletricidade, acerte quatro inimigos espinhudos e rasteje para dentro da passagem estreita, para pegar um tesouro. Volte para o centro da energia. Na área onde há quatro opções de saída, escolha uma delas e ultrapasse a barreira lentamente. Você ficará sobre a beirada do lado de fora e poderá atravessar as paredes lateralmente. Note que cada um dos caminhos possui uma moldura de cor



diferente. O primeiro corredor a ser explorado será o de moldura verde. No final do caminho você encontra uma sala, onde deve pegar o item Tool From Beyond, que está sobre o pedestal. Volte pelo mesmo caminho e pegue o corredor de moldura rosa. No final da trilha, use o item Tool para quebrar a barreira dimensional e acessar o mundo exterior. Pegue um tesouro ao lado do caminhão e volte para a centro de energia. Escolha o caminho com moldura vermelha, use o Tool para quebrar a barreira dimensional e apanhe um tesouro ao lado da estátua.

Retorne ao centro de energia, pegue o caminho com moldura azul e repita a operação usando o Tool para quebrar uma nova barreira. Desça na saliência do lado direito da rosa-dos-ventos e pegue um tesouro; em seguida, use o Tool para arrebentar a barreira dimensional do outro lado da capela. Siga pelo corredor de moldura azul até encontrar uma saída que leva a uma sala grande. Pegue o turbilhão de energia a sua frente e nade até a primeira passagem, onde você poderá pegar um tesouro do lado esquerdo. Volte para o turbilhão, nade para cima até encontrar um círculo claro e mergulhe dentro dele. Depois de encontrar-se com Marduk, corra para trás das vigas e entre por uma passagem de energia que o levará até um corredor estreito. Siga para a direita, elimine



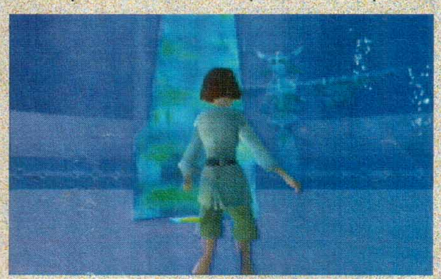
algumas criaturas e use o Tool para quebrar a barreira onde está um ídolo de pedra. Pegue um tesouro do lado esquerdo e o espelho que está nas mão do ídolo, e volte ao corredor estreito. Ali, pegue outros dois tesouros, seguindo pelo caminho da direita. Entre no espaço de energia e volte à sala onde está Marduk. Equipe o espelho e use o botão Z para mirar e refletir o tiro disparado por ele. Nunca foi tão fácil vencer um chefe.

Com o monstro destruído, pegue o Marduk Medallion, que ficará caído no chão, e encaixe-o no buraco da coluna. Quando a bola elétrica descer, saque seu chicote e acerte-a com alguns golpes para energizá-lo. Vá para o corredor estreito – próximo de onde você pegou o espelho –, posicione-se sobre o azulejo azul e dispare uma chicotada na bola de ferro que está na parede. A porta se abrirá e você deverá mergulhar no turbilhão para descer um nível. Siga para a sala onde está Sophia, posicione-se em frente à bola de ferro que sai da parede e use o chicote eletrificado para acioná-la. Quando a plataforma for recolhida, uma passagem ficará aberta. Vá



pelo lado esquerdo, para entrar pelo túnel de energia e pegar a Green Gem.

Desça, siga pela direita até a próxima plataforma e use novamente o chicote na bola de ferro. Outra passagem será liberada. Pegue o corredor da direita, entre no túnel de energia e pegue a Blue Gem. Retorne, siga em frente pelo corredor até a próxima plataforma e acerte uma chicotada na bola de ferro, para a última plataforma se recolher. O globo de energia descerá junto com Sophia, e Marduk se fundirá a ela. Corra para o corredor e para a nova passa-



gem que se abriu, entre no túnel de energia, suba e pegue o caminho da direita. Vire à esquerda quando for possível e pegue a Red Gem. Volte ao túnel de energia, pegue o caminho da esquerda e desça no corredor do lado direito. Você está agora atrás da porta que dá acesso à primeira plataforma. Aperte o interruptor para abri-la e mergulhe no turbilhão de energia, para nadar até o chão.

Você sairá em frente à porta com a moldura verde. Encaixe a Green Gem no buraco central da porta, use o Tool para quebrar a barreira dimensional e encontrar um tesouro. Volte à sala grande e siga para o turbilhão e para a porta com a moldura vermelha. Coloque a Red Gem no buraco e use o Tool para quebrar a barreira dimensional. Volte à sala e repita o processo, colocando a Blue Gem no buraco da porta com a moldura azul. A cada barreira dimensional quebrada, um pedaço de uma construção de pedra surgirá na sala grande. Corra para o centro da sala e suba na laje,



que o deixa no mesmo nível de Marduk. Saque seu chicote e acerte o monstro a cada investida que ele der. Procure ficar sempre de frente para Marduk e chicoteie quando ele gritar e voar em sua direção. Depois de alguns acertos, o monstro será vencido, e Sophia, libertada.

Sophia tenta se explicar, dizendo que fez tudo aquilo por ser uma profissional, e que não tem nada contra o arqueólogo (muito pelo contrário até!). Como nada é perfeito, o romance é interrompido pelo desmoronamento do local. Esperta como uma cobra, Sophia corre na frente para escapar, deixando você para trás. Corra para a porta de moldura azul e pegue o corredor de saída, seguindo pela esquerda. O caminho



é um só, e você deve tomar cuidado com as pedras que caem. Na saída, o reencontro com Volodnikov e a conclusão de que o poder dos deuses é magnífico, mas deve ser mantido fora do alcance do homem – ainda não preparado para utilizá-lo.



É o fim? Nada disso! Se você fez tudo direitinho como a **NW** explicou, já terá somado 1.500 pontos de I.Q. e a fase bônus Return to Peru estará liberada. Você não terá um final diferente se terminá-la, mas vale a pena se aventurar!

Fase extra: Return to Peru

No jipe, pegue o bote e a caixa de reparos – ambos estão no pacote amarelo. Coloque o barco de borracha na água e comece a descida pelo rio. Desembarque quando um lago se formar. Mergulhe na área atrás da pedra, onde a água cai da cachoeira, e nade através de um túnel submerso. Na saída, escorregue no barranco e, na metade da descida, salte para alcançar a borda do outro lado da montanha. Corte o mato na encosta da



rocha e pegue um tesouro. Volte ao rio, desça até a próxima queda d'água e desembarque. Localize na montanha uma entrada que está bloqueada por uma pedra. Mergulhe no lago e pegue o túnel coberto pelo mato, que deve ser cortado

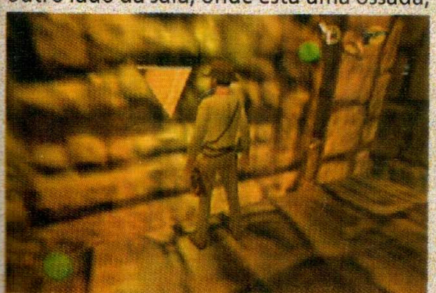
com o facão. Antes do final do túnel, pegue a passagem à direita, saia da água e salte do barranco para agarrar-se à plataforma do outro lado da poça.

Dessa plataforma, salte para a beirada minúscula na parede oposta e suba a rampa para encontrar um tesouro. Escorregue até a plataforma novamente, mergulhe e volte pelo mesmo caminho, até o lago. Pegue a outra entrada e nade em direção à cachoeira. Depois da queda,



nade pelo túnel da direita (onde há um conjunto de pedras no fundo) e pegue a pequena passagem à direita. Saia da água e use o chicote para atravessar a área alagada. Do outro lado, chicoteie o tesouro que está no vão da parede, para ele cair na água. Use o isqueiro para acender a tocha e mergulhe para pegar o ídolo. No fundo desse lago, corte as algas que bloqueiam a passagem e siga pelo túnel até o seu final. Saia da água e empurre o bloco para dentro do redemoinho. A sala ficará inundada. Nade para cima e, na metade da subida, apanhe um tesouro no vão da parede. Saia da água, tome o caminho do qual é possível ver os raios de sol e não cruze sua luz. Siga até o final do túnel, rasteje pela pequena abertura e pegue a chave Square Key. Volte pelo mesmo caminho, atravesse o poço e siga pelo outro corredor.

Esta área está cheia de armadilhas (não pise nos azulejos, ou dardos serão disparados!). Corra e use a chave no buraco da fechadura, no final da caverna. Desça pela passagem que se abriu, acerte todos os escorpiões e acenda a tocha. Alinhada à tocha há uma pequena plataforma, onde você pode pegar um tesouro. Escale a outra plataforma e use o chicote para alcançar o próximo nível. Salte para o outro lado da sala, onde está uma ossada,



e pegue a Whip Spike. Salte de volta à plataforma, use o chicote para atingir a próxima plataforma e, dali, salte para agarrar-se à beirada do lado oposto. Desça pelos degraus e assista à ceninha de animação que mostra uma pedra enorme quase rolando. Não tente nada: volte pelo mesmo caminho até a sala onde foi usada a chave e escale o degrau do lado esquerdo. Você vai encontrar um desenho e uma abertura na parede.

Coloque a Whip Spike na abertura, desça na sala com os dardos e rasteje pela pequena passagem do lado esquerdo, no canto da sala. Use o chicote para laçar o espeto que foi enfiado na abertura e escale para alcançar a plataforma. No corredor, você encontrará azulejos com símbolos estranhos. Atravesse correndo e salte para agarrar-se à plataforma no final da trilha. Veja que debaixo do último azulejo não existe armadilha. Desça e entre no ninho das serpentes vermelhas. Escale as plataformas dessa sala, use o chicote para passar o vão e a trilha de falhas no paredão para alcançar o topo da caverna. Puxe o bloco de pedra para liberar outra trilha de falhas na parede, suba e salte para agarrar-se à borda da fenda, no lado oposto. Caminhe para a esquerda, suba na



plataforma e pendure-se na outra extremidade, para depois despencar sobre a rampa. No final da descida, salte para alcançar a janela no paredão. Dessa plataforma, você poderá visualizar um pedregulho. Salte para agarrar-se à borda próxima à pedra, caia e agarre-se à borda de baixo, para poder caminhar para a esquerda e descer na área marrom. Use o chicote para derrubar a pedra solta da parede (ela tem cor diferente). Assim, o pedregulho irá despencar e abrirá a passagem.

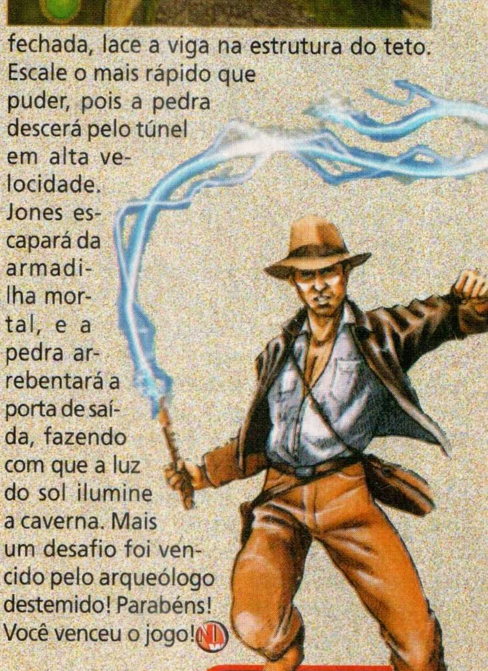
Desça sobre as pedras partidas, escale a janela e entre na área com uma seqüência de pilares. Pendure-se na primeira base, de forma a ficar virado para o lado do abismo. Caia e agarre-se na borda da plataforma de baixo, para encontrar uma passagem secreta e um tesouro. Para voltar aos pilares, salte até a passagem do lado oposto ao do tesouro e caia no buraco. Salte sobre os pilares sem interrupções, até alcançar o vão no paredão localizado no final da trilha. Depois que todos os blocos saírem da parede, salte de volta sobre os pilares. Sobre o terceiro pilar, corte o mato da entrada secreta e pegue um tesouro. Continue saltando sobre os pilares mais altos até chegar a um lugar seguro, no outro paredão. Na próxima sala, a porta



irá se fechar atrás de você. Prepare-se para a ação: o chão começará a cair assim que você pegar o tesouro. Corra para a porta que se abrirá, e atravesse a passarela de pedra até a animação começar. Em seguida, siga até a área verde, e uma pedra enorme rolará em sua direção. Volte e esconda-se entre as rampas. Saia assim que a pedra passar, e corra para o túnel. Pare em frente ao abismo e use seu chicote para passar para o outro lado. Continue correndo com o chicote na mão. Na frente da porta



fechada, lace a viga na estrutura do teto. Escale o mais rápido que puder, pois a pedra descerá pelo túnel em alta velocidade. Jones escapará da armadilha mortal, e a pedra arrebentará a porta de saída, fazendo com que a luz do sol ilumine a caverna. Mais um desafio foi vencido pelo arqueólogo destemido! Parabéns! Você venceu o jogo!



TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

Alcance todos os objetivos da primeira fase

Por **Pablo Miyazawa**
(Colaborou Ivan Cordon)

Na edição anterior, apresentamos este que é, na opinião de muitos especialistas, o melhor título lançado para Game Boy Advance até agora. Verdadeira obra-prima da Vicarious Visions lançada pela Activision, **THPS 2** mistura esporte, ação, desenvolvimento de personagens e rock'n'roll com verdadeira perfeição na telinha do portátil. Confira agora a primeira parte do detonado do game. Prepare as manobras... e os dedos!

Três maneiras de arrebentar

THPS 2 possui três modos de jogo: o "Free Skate", que serve mais para praticar, já que o tempo é livre; o "Single Session", que lhe dá dois minutos para descabelar em qualquer uma das pistas; e o "Career Mode", que é o mais desafiador, cheio de objetivos a cumprir e muito dinheiro para ganhar. E é justamente este modo que iremos detonar para você, a partir desta edição.

Os reis das rodinhas

Cada um dos skatistas possui dez habilidades, que podem ser melhoradas à medida que você ganha dinheiro nas competições. Tudo o que você tem a fazer é comprar os Skill Points. Também é possível comprar mais manobras, além de outros modelos de skate. Tudo isso pode fazer sua performance melhorar muito. Gaste a grana com sabedoria! Conheça os treze skatistas disponíveis, e cada uma das três manobras especiais que eles conseguem executar no início do game (elas só podem ser realizadas quando sua barra de Special estiver no máximo).

Tony Hawk
900: →, ↓ + R
Sacktap: ↑, ↓ + R
BS Overturn: ↓, ← + A



Rune Glifberg
Christ Air: ←, → + R
Kick Flip 1 Foot Tail: ←, ↓ + L
One Foot Bluntslide: ←, ↑, A



Steve Caballero
FS 540: →, ← + R
Triple Kickflip: ↑, ← + L
Hang Ten: →, ↑ + A



Kareem Campbell



Ghetto Bird: ↓, ↑ + L
Nosegrind to Pivot: ↓, ↑ + A
Spidey Grind: ←, → + A

Bob Burnquist



Racket Air: ←, ↓ + R
BS Rocket Tailslide: ↑, ↓ + A
One Foot Smith: →, ↓ + A

Eric Koston



Pizza Guy: ↓, ← + R
Indy Frontflip: ↓, ↑ + R
Fandangle: →, ↓ + A

Bucky Lasek



Finger Flip Airwalk: ←, → + R
One Foot Japan: ↑, → + R
The Big Hitter: ←, ↓ + A

Rodney Mullen



Triple Heelflip: ↑, → + L
Hardflip Late Flip: ↑, ↓ + L
Nosegrab Tailslide: ↑, ↓ + A

Andrew Reynolds



Nollieflip Underflip: ↓, ← + L
Heelflip Darkslide: →, ← + A
BS Hurricane: ↓, → + A

Chad Muska





Half Flip Casper: →, ← + L
Double Hardflip: →, ↓ + L
Rowley Darkslide: ←, → + A

Geoff Rowley



Mute Backflip: ↑, ↓ + R
Half Flip Casper: →, ← + L
BS Hurricane: ↓, → + A

Elissa Steamer

Indy Backflip: ↑, ↓ + R
Hospital Flip: ←, → + L
Madonna Tailslide: ↑, ← + A

Jamie Thomas



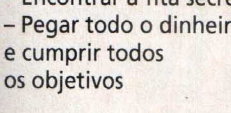
Laser Flip: ↓, → + L
Kickflip 1 Foot Tail: ←, ↓ + L
Beni F-flip Crooks: ↓, ↑ + A

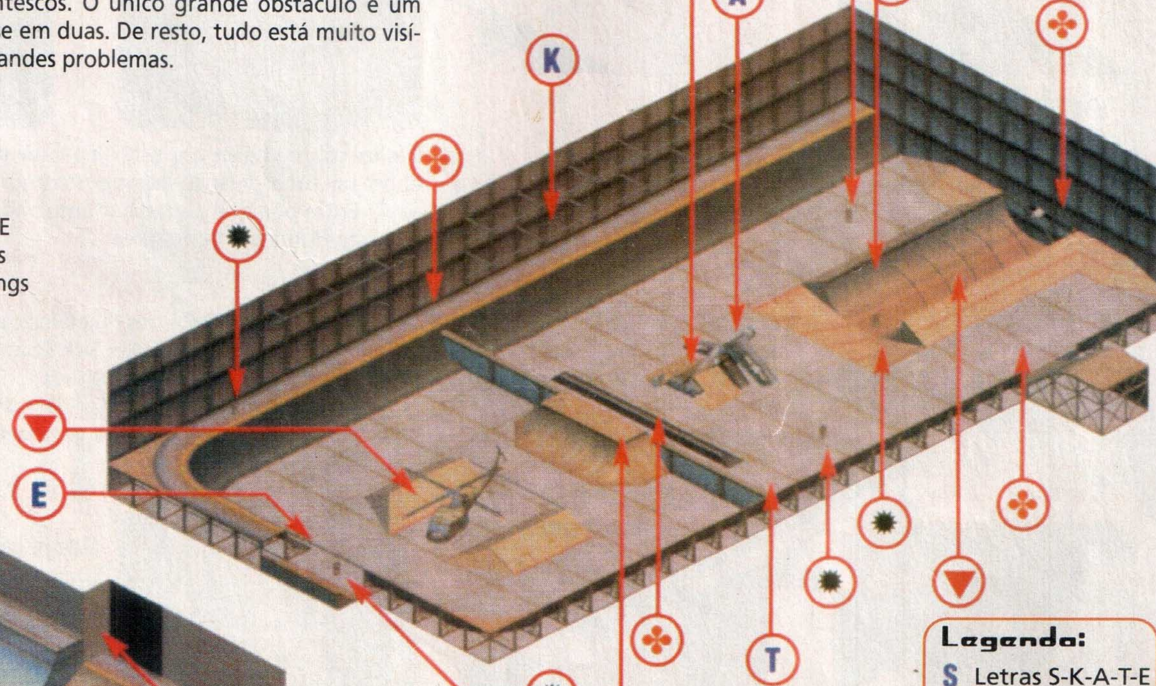
Hangar, Meacham Field (Texas)

O primeiro estágio é um aeroporto abandonado cheio de rampas, trilhos e entulhos gigantescos. O único grande obstáculo é um paredão que divide a fase em duas. De resto, tudo está muito visível e não apresentará grandes problemas.

Objetivos

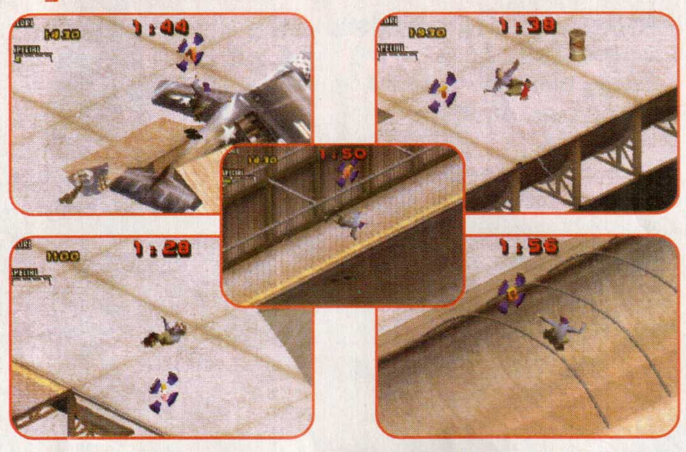
– Fazer 10.000 pontos
– Fazer 25.000 pontos
– Fazer 75.000 pontos
– Pegar as letras S-K-A-T-E
– Derrubar os cinco barris
– Pegar as cinco Pilot Wings
– Fazer um Nosegrind por cima do cano
– Saltar os três buracos
– Encontrar a fita secreta
– Pegar todo o dinheiro e cumprir todos os objetivos





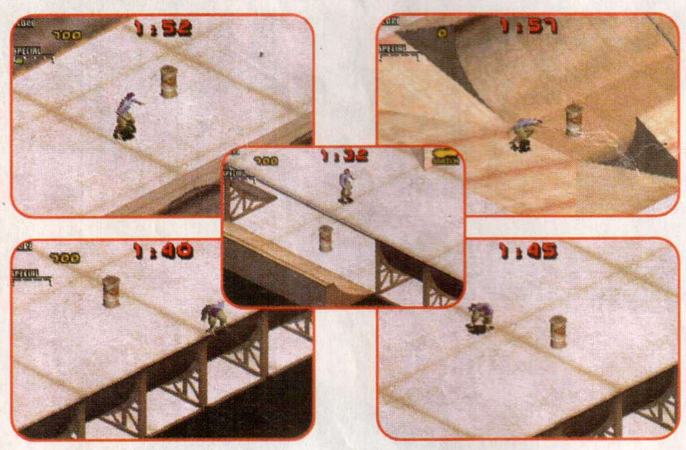
Legenda:
- S Letras S-K-A-T-E
- Barris
- Pilot Wings
- Buracos
- Fita secreta

Pegar as letras S-K-A-T-E



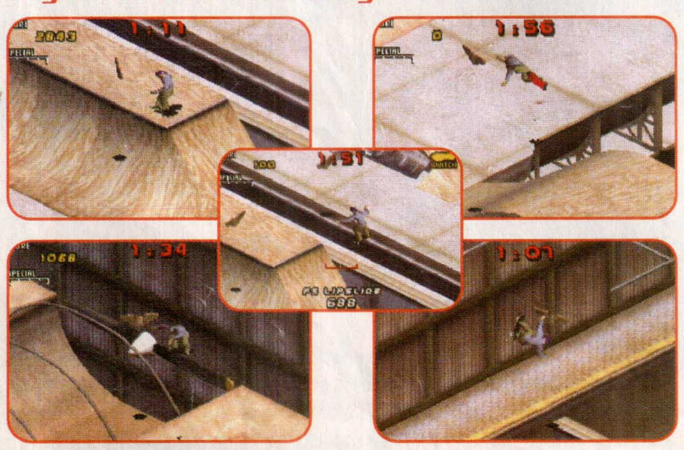
S: Desça a rampa e salte para o outro lado do primeiro half pipe.
K: Pegue impulso na rampa atrás do avião e salte.
A: Deslize sobre as asas do avião e pule na direção da letra.
T: Pegue velocidade e aproxime-se da parede mais próxima, de modo a deslizar pela parede do meio, e pule.
E: Deslize sobre a parede e faça um ollie sobre o cano, para pegar a letra.

Derrubar os cinco barris



1. No meio do primeiro half pipe.
2. Do outro lado do half pipe.
3. Na frente do avião.
4. Abaixo do cano que tem a letra E.
5. Um pouco abaixo da rampa dos helicóteros.

Pegar os cinco Pilot Wings



1. Na grande rampa na parede oposta ao início, salte diagonalmente, para passar para o outro lado do muro.
2. Suba a rampa de madeira encostada no muro que divide a fase, e pule.
3. Deslize sobre o cano ao lado do muro que divide a fase, e pule quando estiver na metade do caminho.
4. Pegue velocidade para alcançar a Pilot Wing, que está bem acima do primeiro half pipe (próxima à hélice).
5. Acima da rampa do início da fase. Salte diagonalmente de uma rampa a outra.

Salte os três grandes buracos



1. Pule para o outro lado do primeiro half pipe.
2. Pule para o outro lado da rampa sobre o avião.
3. Pule para o outro lado da rampa sobre o helicóptero (é preciso estar com o Special no máximo e em máxima velocidade).

Fazer um Nosegrind sobre um cano



Salte o primeiro half pipe, deslizando por um dos canos estreitos (pressione o direcional para cima e o botão A).

Encontre a Fita escondida





Deslize sobre a hélice que está na parede do primeiro half pipe. Isso abrirá um túnel de ar do lado oposto (representado por uma flecha azul). Entre por ali e pegue bastante impulso para alcançar a fita, que está flutuando bem acima.

Para alcançar grandes pontuações

Cada fase do jogo possui três objetivos com pontos em sua lista de missões: Hifh Score, Pro Score e Sick Score. Use e abuse de combos, de manobras em rampas e de grinds longos, para ganhar muitos pontos. Sempre que a barra de Special estiver verde, mande ver nas manobras especiais (veja lista na página 46).

Pegar todo o dinheiro e cumprir os objetivos



O objetivo final de todas as fases é completar os nove objetivos anteriores e coletar todo o dinheiro espalhado. Passe por todos os cantos do estágio para encontrá-lo.

Na próxima edição, mais fases de **Tony Hawk's Pro Skater 2** detonadas! Até o mês que vem!


AVENTURA DO FIM AO COMEÇO
紫龍
FRACTA
www.heroi.com.br/cavaleiros
Mangá
SAINT SEIYA
Cavaleiros do Zodíaco
MENSALMENTE NAS BANCAS
CONRAD EDITORA



Hora de viajar! Nada se compara a este novo meio de transporte movido a alpiste e água....



De volta ao mercado ocidental, e com o merecido respeito!

Os fãs ocidentais de RPG certamente vibram ao ouvir o nome **Final Fantasy**. Quem não se lembra dos excelentes episódios da série para NES e Super NES? Até mesmo após o misterioso "rompimento" da Square com a Nintendo, a série manteve-se em sucesso, firmando seu nome como sinônimo de qualidade até hoje. Contudo, uma série de igual calibre permaneceu na obscuridade em terras ocidentais, nunca recebendo o devido valor do lado de cá do planeta: seu nome é **Dragon Quest**.

Num paradoxo curioso, em sua terra de origem, o RPG criado pela Enix combate **Final Fantasy** à altura, com uma certa vantagem até. O segredo deste sucesso? Pegue a mente genial do designer de jogo Yuji Horii, o talento ímpar do compositor Koichi Sugiyama (que produziu trilhas sonoras memoráveis para seriados como **Ultraman** e **Godzilla**, além de diversos animes), e todo o carisma do traço inconfundível do designer de personagens Akira "Dragon Ball" Toriyama. Essa tríade forma o pilar de sustentação de **Dragon Quest**, a série que virou um mito e deixou marcas de sua influência na moderna cultura japonesa: palavras como Hoimi (com o significado de cura) foram adicionadas ao vocabulário nipônico, alguns elementos marcantes da série (como os inimigos slimes) tornaram-se referências, leis especiais foram criadas para evitar tumulto nos lançamentos de cada novo episódio da saga...

O fenômeno teve início em maio de 1986, quando o primeiro game foi lançado no Japão para Famicom (o Nintendinho japonês), atingindo a impressionante marca de 1,5 milhão de unidades vendidas. O que aconteceu desde então foi uma sucessão de best-sellers, com mais três episódios para Famicom e outros dois para Super Famicom, todos vendendo mais de dois e, em alguns casos, três milhões de unidades no Japão. Isso sem contar a enxurrada de side-quests (aventuras paralelas), os caprichados remakes, mangás, episódios de animes (alguns dos quais foram até exibidos aqui no Brasil pelo SBT com o nome **FLY**), CDs, brinquedos, calendários e outras bugigangas. Mas, espere um pouco! Por que estamos falando de **Dragon Quest** se o nome do game avaliado aqui é **Dragon Warrior**? Simples: porque este é o nome da série nos Estados Unidos. O nome foi mudado quando a Enix decidiu trazer o primeiro episódio da saga para o NES americano, em 1989. A TSR (detentora da marca **Dungeons & Dragons**), já possuía os direitos sobre o nome **Dragon Quest**, e o game acabou sendo lançado como **Dragon Warrior**. Nos anos seguintes, os outros três games da série para NES foram lançados nos EUA, mas como nenhum episódio alcançou o sucesso esperado, os games posteriores para Super NES jamais aprenderam a falar inglês.

Só recentemente a Enix decidiu ressuscitar a série neste hemisfério. O side-quest **Dragon Warrior Monsters** (lançado no ano passado) e o remake de **Dragon Warrior I** e **DWII** para Game Boy Color fazem parte deste programa, assim como esta maravilhosa peça que temos em mãos neste momento: **Dragon Warrior III**.

Nova concepção de um remake

Na realidade, **DWIII** para GBC não é um remake do clássico episódio para NES, mas sim um remake de outro remake: **Dragon Quest III** para Super Famicom. A versão 16 bit do clássico, lançada no Japão em dezembro de 1996, trouxe novidades, como as medalhas de **DQIV**, o sistema de personalidade de **DQVI**, uma nova classe de personagem, um calabouço extra e gráficos e sons melhorados.

O game para GBC traz todas essas vantagens – que já haviam sido adicionadas –, e mais algumas novidades; tudo adaptado para caber na telinha colorida do portátil de 8 bit. O resultado você já pode imaginar: um game ainda melhor que a versão de Super Famicom!

Ao contrário de **Final Fantasy**, em que cada novo game é também uma nova saga, sem ligações com o enredo dos episódios anteriores, **Dragon Warrior** apresenta uma trama mais longa, que se desenvolve e se completa através de alguns episódios. Basicamente, podemos dividir a série principal em duas sagas separadas: a série Loto (I, II e III) e a série celestial (IV, V e VI).

A primeira trilogia, na verdade, inicia-se em **Dragon Warrior III** (ou seja, ele é uma prequel), que destaca os eventos ocorridos com o antepassado (conhecido como Loto em **Dragon Quest III** para Famicom e como Erdrick em **Dragon Warrior III** para NES) do herói do primeiro game, que, por sua vez, é o antepassado do herói de **Dragon Warrior II**. Como dá pra perceber, é uma longa história que gira em torno de personagens diferentes, mas interligados. O mundo é o mesmo, mas as eras são diferentes.

E como tudo funciona?

A trama do terceiro episódio da saga tem início na manhã do 16º aniversário do(a) herói(na) do game, quando ele(a) vai até o rei de Aliahan a fim de requerer a permissão para seguir os passos de Ortega, seu pai, desaparecido há doze anos na boca de um vulcão. Na época, o grande herói do reino estava a procura de Baramos, o Lorde Demônio, para acabar com seu reino de maldade e destruição. Agora, o rei, percebendo a determinação do(a) filho(a) de Ortega, autoriza sua jornada para completar a missão de seu pai. É aí que você entra, na pele do(a) herdeiro(a) de Ortega, com a tarefa de recrutar três outros guerreiros e partir em busca de Baramos, destinado a descobrir uma verdade muito maior...





Ao iniciar o game, além de você poder escolher o sexo do personagem principal, a personalidade dele é determinada de acordo com as respostas que você dá a um questionário (lembra de **Ogre Battle**?). Dependendo da combinação das respostas, seu personagem é mandado para um cenário diferente, onde suas decisões (matar ou não, ajudar ou não as pessoas, fazer isso ou aquilo) irão determinar seu caráter. Desta maneira, o personagem escolhido é atribuído a uma das 46 diferentes personalidades (como machão, egoísta, heróico, violento, teimoso, mulherengo, guloso, solitário, chorão, otimista, tímido, sexy, e por aí vai...), o que determina os seus atributos iniciais.

Você ainda pode recrutar mais três personagens para auxiliá-lo em sua jornada, na Taverna de Ruida, logo no início do game. À sua disposição estão alguns personagens predeterminados, mas também é possível criar os seus próprios recrutas. Além de escolher a profissão de cada um deles, você ainda determina como serão distribuídos os bônus iniciais entre os seus atributos. Cada personagem também possui a sua própria personalidade e, no decorrer da jornada, as pessoas o tratam de maneiras diferentes, de acordo com este fator.

Como tocamos no assunto "profissões", destacaremos agora este elemento. São nove classes de personagem em **DWIII**: Hero (Herói), que é a classe do personagem principal (ou seja, você), Warrior (Guerreiro), Fighter (Lutador), Mage (Mago), Cleric (Clérigo), Dealer (Negociador), Jester (Bufão), Sage (Sábio) e a nova classe Thief (Ladrão), que não existia na versão original. Além desta nova categoria, algumas delas foram refinadas, para que se tornassem mais equilibradas.

As batalhas seguem os moldes da série: têm início através de encontros aleatórios e fluem através de comandos de menu, com uma tela em perspectiva de primeira pessoa, com os inimigos à frente. Para quem gosta de variedade de adversários, **DWIII** traz 165 tipos de monstros e, acompanhando o modismo de **Pokémon** e **DW Monsters**, o game ainda traz um atrativo a mais: 150 dos monstros, ao serem derrotados, podem deixar para você uma Monster Medal, que pode ser de bronze, prata ou ouro. Sacou? São 450 medalhas no total para você coletar, e também é possível trocá-las com seus amigos através do Cabo Link. Temos de pegar todas elas!

Este terceiro episódio da saga foi ainda um dos primeiros RPGs a contar com passagem de tempo, com eventos que variam de acordo com o período do dia (diferentes inimigos são encontrados à noite, por exemplo).

Para os mais exigentes, além dos eventos ligados ao enredo, há outras opções para deixar sua aventura mais rica. Além de diversas missões paralelas, você conta com minijogos, como um coliseu (alguém aí falou em **Final Fantasy III**?), um game de tabuleiro no melhor estilo **Mario Party**, medalhas secretas espalhadas pelo mundo (além das Monster Medals), entre outras coisas. Para alegria dos megalomaníacos que gostam de números grandes e não se importam de passar noites acordados, sua aventura em **DWIII** pode se estender por mais de 80 horas. Um registro que grava os eventos importantes ainda foi adicionado, para evitar que você se perca em meio a tantas aventuras.

Grande qualidade num cartucho pequenino

Visualmente, **DWIII** traz características impressionantes. Os cenários, apesar de sua menor resolução e palheta de cores limitada, estão fiéis ao remake do **Super Famicom**, com um nível de detalhes raramente visto num 8 bit. Ao contrário dos inimigos estáticos da época do NES, as batalhas ganharam vida nova com as excelentes animações de personagens e magias (apesar dos cenários de fundo terem sido removidos). O som também não fica atrás, com as incríveis composições de Koichi Sugiyama, brilhantemente executadas no hardware do portátil.

Para fazer jus à qualidade sonora e visual, **DWIII** foi traduzido pelo competente time que adaptou **DWI** e **DWII** para o mercado americano. Muitos elementos que haviam sido retirados da adaptação do NES, há 10 anos, agora estão de volta nesta versão portátil, restaurando o espírito da obra original japonesa. Para facilitar a leitura dos textos na pequena tela, **DWIII** utiliza fontes grandes, que foram acomodadas em caixas de texto com duas linhas.

Saiba mais: Conheça a história e um pouco mais sobre os games **DRAGON WARRIOR** no Super Classics da **Nintendo World 30**

Tal qualidade não poderia ser diferente, já que a Enix não economizou esforços para trazer esta obra-de-arte ao portátil da Nintendo. O cartucho é um dos maiores já lançados nos EUA: 32 megabits, mais 256 Kbit de bateria interna para salvar o seu progresso – o dobro de games como **DWI**, **DW II** e **Pokémon Gold** e **Pokémon Silver**!

Para aqueles que curtiram **DWI** e **DWII** no Game Boy Color, esta versão de **Dragon Warrior III** (considerada por muitos como o melhor episódio de toda a série) é indispensável. Se, ao contrário, você não estiver familiarizado com a série, experimente este game: você estará correndo o sério risco de ficar hipnotizado pela maestria da obra-prima da Enix.

É empolgante ver esta fantástica saga retornando ao mercado ocidental depois de tanto tempo de clausura nos mares do esquecimento, e também perceber que, após quinze anos, a Enix continua presenteando os fãs com as maravilhas criadas pelos mestres Yuji Horii, Akira Toriyama e Koichi Sugiyama.

Fabio Santana



AVALIAÇÃO	
Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Replay	9,5
NOTA FINAL	8,9

RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Enix
Desenvolvimento:	Enix
Salva?	sim (3 slots)
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1

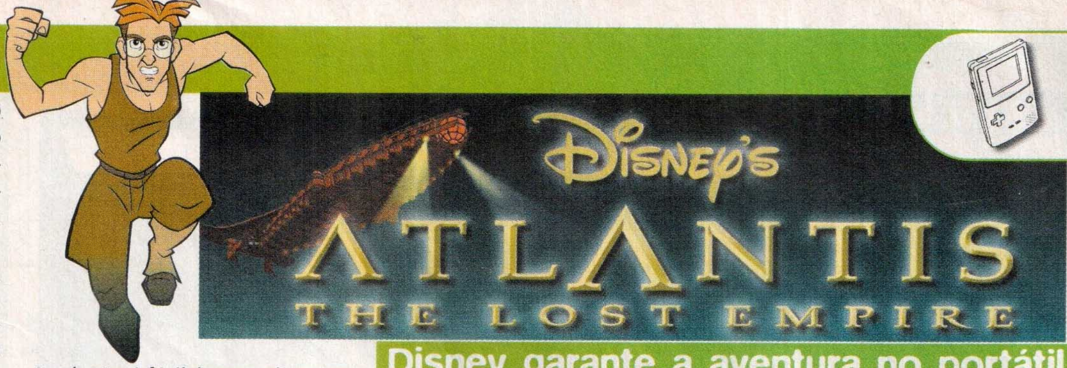
Os gráficos de Dragon Warrior III são ricos em detalhes e isso incrementará ainda mais a sua aventura







As promised, you may take my ship!



Disney garante a aventura no portátil

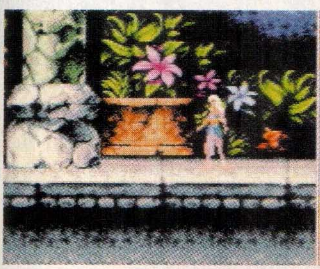
O superdesenho animado **Atlantis** não foi tão bem nos cinemas quanto a Disney esperava. Em compensação, a Eurocom caprichou na versão para Game Boy Color, e transformou a aventura num game bem simpático.

É claro que a maior parte do tempo você joga como Milo, o rapaz estudioso que sai em busca do continente perdido de Atlantis. Digo "a maior parte do tempo" porque a todo momento o jogador é obrigado a mudar de personagem, de acordo com as situações. Exemplo: Milo está andando e de repente não consegue mais ir pra lugar nenhum, porque surgem paredes intransponíveis. A solução é fácil: basta achar um símbolo com o direcional e fazer a troca. Nessa situação, o ideal é jogar com Vini, o italiano especialista em bombas. É só ir até o local, segurar o direcional pra cima e detonar o explosivo, para seguir em frente.

Esse tipo de troca de personagens é bem divertido, e ajuda a dar uma dinâmica bem própria a **Atlantis**. As fases, todas em visão lateral, são bem variadas. Há muitos inimigos, lugares para explorar, passagenzinhas, momentos aquáticos, e por aí vai...

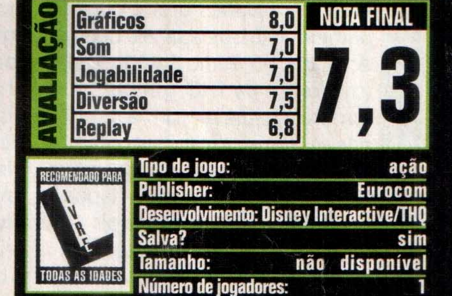
A música é boa, e os gráficos são excelentes para os padrões GBC. A jogabilidade é bem tranqüila, afinal não tem muito o que complicar num game desse estilo. O desafio não é dos maiores, mas também não é extremamente simples, e é isso que garante bons momentos de diversão.

Odair Braz Junior





Quem assistiu Atlantis no cinema e gostou, vai curtir o game ainda mais



AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	8,0	7,3
Som	7,0	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	7,5	
Replay	6,8	

RECOMENDADO PARA LIVRE — TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Eurocom
Desenvolvimento:	Disney Interactive/THQ
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1



O game não é tão animado quanto o desenho



Há mais de meio século Tom persegue Jerry, e, claro, não consegue pegá-lo; afinal, o ratinho sempre foi mais esperto... Aliás, a graça está mesmo nessa eterna briga, já que é ela que cria as situações cômicas. Essa fórmula mágica dos desenhos animados nunca falhou. Então, por que será que sempre os games da duplinha suscitam aquela sensação de "está faltando alguma coisa"? Em se tratando de Tom e Jerry, o game precisa manter um certo grau de fidelidade. Não adianta pôr o Jerry a andar pra lá e pra cá coletando itens. Queremos perseguições malucas! Vasos quebrados na cabeça, Tom topando com um rastelo no jardim; enfim, essas coisas que todos nós curtimos.

Talvez os programadores quisessem fazer um game simples, visando um público mais jovem. Aqui, Jerry deve resgatar alguns amigos que estão em apuros nas patas de Tom. Para isso, ele precisa pegar certos itens, superando vários minigames. Tudo facinho, distribuído por cinco fases. Se você espera um game de plataforma sem pretensões, pode até gostar.

Cleiton Campos



Será que um dia veremos Tom amassar a cabeça desse rato estúpido?

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	6,0	6,2
Som	6,2	
Jogabilidade	7,5	
Diversão	5,8	
Replay	5,6	

RECOMENDADO PARA LIVRE — TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	NewKidCo
Desenvolvimento:	Warthog
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1





Os japoneses têm razão: GT detona!

Eleito pela crítica japonesa como o melhor game de corrida do lançamento do GBA, **GT Advance Championship** impressiona. Porém, logo na primeira tela que aparece depois dos logos do Game Boy, da MTO (criadora) e da THQ (produtora), um estraga-prazer: um aviso de que os carros mostrados no game podem não estar disponíveis comercialmente fora do Japão. Pô, quer dizer que depois de pisar fundo no game e destravar todos aqueles carrões, não vou poder comprar o meu e sair acelerando de verdade pelas ruas de Sampa? E o que eu faço com esse salário de magnata que ganho na **Nintendo World**? Bom, paciência... O jeito é jogar e desencanar.

É campeão!

É no modo Championship que você vai passar a maior parte do seu tempo. Ao ligar o game pela primeira vez, encontrará menos do que vinte carros disponíveis; todos eles reais e de famosas montadoras japonesas, como Honda, Mitsubishi, Hyundai, Mazda, entre outras. São quatro categorias, e, para avançar à próxima corrida, seu objetivo é chegar pelo menos em terceiro lugar. Chegando em primeiro ou em segundo, novos carros e peças ficam disponíveis na garagem, perfazendo um total de 48 carros e mais de 30 pistas. Ganhando a copa na categoria em que está disputando, você pode competir na próxima, e ainda habilitará uma opção até então não disponível. Trabalheira danada pra se divertir, né? Fica frio, que a **NW** dá a letra completa pra você ser feliz! Depois de ler esta matéria, dê uma chegada até a página 62 e confira os códigos perfeitos para facilitar a sua vida.

Mude a trilha

A velocidade de scrolling de **GTAC** é... humm... bem veloz! Os carros passam zunindo pela tela, que possui os cenários de fundo mais detalhados já vistos em um game de corrida portátil. É possível observar muito bem pequenos detalhes que diferenciam os carros, como pára-lamas mais arredondados ou aerofólios mais saltados. E se seus olhos forem rápidos o suficiente, você poderá ver as luzes do breque se acendendo quando pisar no freio. Um ponto fraco dos gráficos é algo que acontece muito rápido, mas com bastante freqüência, e que não poderia deixar de ser mencionado: como os carros são construídos com sprites – e não polígonos – em uma curva fechada, ou mesmo quando você dá um totózinho pra esquerda ou pra direita, seu carro fica com uma "dobra" no meio. O lance é bem rápido e não faz muita diferença, mas somos chatos mesmo e resolvemos falar.

Com tanta memória consumida para os gráficos e velocidade, o som ficou devendo um pouco. Os roncos de motor não são tão reais assim e assemelham-se bastante. A trilha sonora é genérica demais e, ainda bem, permanece em um volume baixo a maior parte do tempo. Em todo caso, coloque um CD de alguma banda pesadona (como Fear Factory) para rolar de fundo, e acelere mais forte ainda.

Olha a curva!

Esta é uma corrida em que você não vai tirar o pé do acelerador (quer dizer, o dedo). Nas primeiras corridas e nas categorias mais fáceis, os adversários até dão um sossego. Mas depois que você puder correr nas categorias mais avançadas, o bicho pega de verdade, e tem nêgo que voa mais baixo que o Schumacher. Uma boa tática que deve ser usada sempre é o "power-slide". Sem tirar o dedo do acelerador, faça as curvas dando toques no freio. Seu carro vai deslizar e fazer as curvas de lado, sem perder velocidade, e você também não precisará se preocupar em recuperar aceleração.

Uma grande falha da THQ foi substituir a bateria de memória que existia no cartucho japonês por um sistema de Password. As senhas são enormes e é um saco ter de ficar escrevendo um monte de letrinhas para voltar ao ponto em que parou.

Então, siga os conselhos dos pés-de-chumbo da **NW**: pegue já seu cartucho de **GT Advance Championship** e saia rasgando pelas pistas de turismo de todo o mundo! Você pode até disputar um racha com um amigo que também tenha o cartucho!

Eduardo Trivella

Escolha sua máquina para correr de dia, de noite e quando mais quiser





AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	NOTA FINAL
Som	6,0	8,8
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,0	
Replay	9,4	

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	MTO
Salva?	não (Password)
Tamanho:	64 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos





Bacana e engraçado, mas muito moleza

Se você não é do tempo do Nintendinho 8 bit, com certeza não se lembra de **Super Dodge Ball**. Uma das marcas registradas da empresa japonesa Technos, o game consistia numa competição escrachada de queimada – aquele esporte no qual o objetivo é acertar os adversários com boladas. O melhor do game era a aparência dos personagens, naquele estilo "Super Deformed" (achatados), e as caretas engraçadas que eles faziam quando eram atingidos.

O visual mudou na versão para GBA, mas a essência do jogo foi mantida intacta. Queimada nem é um esporte tão popular pelo mundo, mas no GBA a coisa funcionou bem demais. Primeiro, porque ele se define em uma quadra bem pequena. Assim, o cenário fica estático, e não há aquela sensação de tontura que geralmente ocorre quando a tela se movimenta demais. Segundo, porque é bem fácil de jogar. É só tacar a bola em cima do adversário até ele cair de vez.

Pena que o nível de desafio seja tão pequeno. Assim que você finaliza a liga normal (o que é bico), surge um campeonato especial, no qual é possível jogar com os Dream Teams (equipes dos sonhos). Aí é mais fácil ainda. Bom mesmo é o modo Multiplayer, para arrebentar a cabeça dos seus amigos. Enquanto não aparece nenhum game de esporte melhor, como futebol ou tênis, **Dodge Ball Advance** dá para o gasto.

Pablo Miyazawa



Dodge Ball tem momentos de extrema diversão: é socar o petardo na cabeça do oponente e rolar de rir

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	7,2	7,8
Som	6,0	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,5	
Replay	8,0	

RECOMENDADO PARA: LIVRE – TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	esporte (Queimada)
Publisher:	Atlus
Desenvolvimento:	Atlus
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos

PINOBEE

WINGS OF ADVENTURE

Enredo fraco e pouco desafio comprometem a diversão

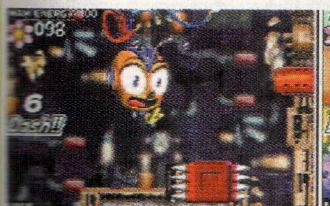
Uma abelhinha biônica e simpática é a protagonista desta aventura da Hudson Soft para Game Boy Advance. A historinha de Pinobee é contada em 25 fases, todas fáceis demais e sem muito enrosco. Sua missão é resgatar o avô seqüestrado – o responsável por sua criação – para que ele possa lhe dar um coração de verdade.

A viagem começa em um cenário todo verde e natural, mas vai se transformando a cada fase, e termina dentro de grandes construções de concreto. No início, seus poderes são limitados a apenas um "Dash" – um tipo de ataque voador –, mas juntando itens especiais você poderá aumentar esse valor. Seus inimigos são simples lagartas, aranhas, borboletas e outros insetos malvados, que podem ser contornados ou destruídos com seu ferrão viril.

Após cada fase, Pinobee relata as passagens de sua aventura em seu diário, dia após dia, pela primavera, verão, outono e inverno. No final da exploração, você terá enfrentado apenas três chefes de fase e terá feito o resgate de algumas abelhinhas que também foram capturadas. Com um enredo tão fraquinho como esse, o que vai contar mesmo é a sua paciência para explorar cada estágio e conseguir realizar tarefas "importantes", como conversar com um grilo, encontrar uma fadinha e empurrar alguns interruptores. E só.

Ronny Marinoto









Pinobee trabalha o tempo todo para que os outros se divirtam às suas custas. É a vida, meu filho...

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	7,2	5,3
Som	5,6	
Jogabilidade	5,7	
Diversão	4,5	
Replay	4,0	

RECOMENDADO PARA: LIVRE – TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Artoon
Salva?	sim (3 slots)
Tamanho:	64 megabits
Número de jogadores:	1

E aí, palhaço? Quem é que tem cabeça de ninho de urubu aqui, hein? Hein? TOMA!!

READY 2 RUMBLE BOXING® ROUND 2

Quem disse que um tapinha não dói?

É dentro do ringue que as coisas se definem, e quanto maior o adversário, maior é... a dificuldade para vencê-lo! **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2** para Game Boy Advance não tem a movimentação que se esperava de um game de boxe, nem mesmo conexão via Cabo Game Link para dois jogadores. Só esses fatores já comprometem de cara o fator diversão. A Crawfish (produtora do game) mostrou-se mais competente no aspecto visual e caprichou nos gráficos, que são de longe a melhor coisa do jogo. Em segundo lugar vêm os personagens, que sobem ao ringue, divertidos como nunca. Os lutadores cultivam visuais exóticos e são figuras únicas no mundo do boxe. Tem desde o cabelo Black Power do americano Thunder até os 150 kg bem pesados da lutadora hawaiana Mama Tua.

Suas opções para perder os dentes

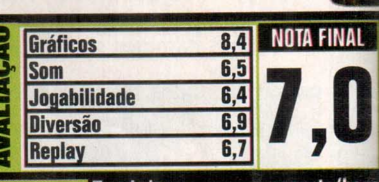
São três modos de jogo: Arcade, Championship e Survival. Você deve estar pensando que em qualquer um deles o negócio é só dar porrada e pronto, certo? Mas não é bem assim. No modo Arcade você faz lutas sem compromisso, contra um amigo ou desafiando a máquina. Jogando contra o computador, você pega uma seqüência de lutadores e pode tornar-se o campeão do torneio. No modo Championship, seu objetivo é levar o lutador ao ponto máximo da carreira e tornar-se Campeão Mundial. Você acompanha toda a trajetória de sucesso do lutador, da manhã até a noite (menos quando ele vai ao banheiro, claro). Em sua rotina, estão inclusos os básicos treinamentos de academia, como levantamento de peso, golpes no saco de areia, pular corda, entre outros. Os dias do mês são contados no calendário, e o treino é obrigatório, pois ele servirá para aumentar sua velocidade, força e resistência física. Você tem até mesmo umas vitaminas disponíveis no armário – é a medicina a serviço do esporte! O modo Survival é dos mais difíceis e funciona como uma arena de batalhas. O lutador sobe ao ringue e vai enfrentando um desafio atrás do outro. O único alívio é recuperar parte da energia perdida entre uma luta e outra. Como dizem por aí, é uma prova de fogo!

Te pego lá fora!

São oito lutadores habilitados e mais três secretos – entre eles os pop-stars Michael Jackson e Shaquille O'Neal. Dentro das quatro cordas cada um mostra uma ginga diferente e um estilo bem próprio de bater: tem aqueles que são fortões e cabeças ocas, os fraquinhos e ágeis e os mais equilibrados.

Os comandos são bem simples, e vão de ganchos e diretos a seqüências combinadas. Mas o que nem todo mundo sabe é usar a defesa, que tem um segredinho básico: saber o momento certo para contra-atacar. Durante a troca de sopapos, as letras RUMBLE vão aparecendo na tela. Quando a palavra estiver completa, você poderá acionar o modo Fúria – algo como o espírito de um Mike Tyson que acordou de mau humor. Neste momento, os punhos do atleta brilham e você deve partir para cima do adversário como uma vaca louca, desferindo golpes mais rápidos e poderosos. Essa habilidade especial dura alguns segundos, mas é suficiente para mandar qualquer um para a lona. Na situação inversa, o melhor a fazer é tentar ficar longe do adversário enquanto ele estiver em fúria. Feche a guarda e nem pense em contra-golpear.

Ronny Marinoto



AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	8,4	7,0
Som	6,5	
Jogabilidade	6,4	
Diversão	6,9	
Replay	6,7	

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	esporte/boxe
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Crawfish Interactive
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1





Final Fight

Há pouco mais de dez anos, **Final Fight** disputava o título de game favorito dos freqüentadores de Fliperamas. Ao mesmo tempo, o gênero de luta de rua padrão "side scrolling" (visto de lado) chegava ao máximo de sua popularidade, abrindo espaço para a Capcom criar seu game de maior sucesso da história: **Street Fighter II**. Seu estilo de jogo era mais lento que o dos outros títulos existentes, porém sua jogabilidade era muito precisa. Isso dava mais confiança e motivação aos jogadores, que decoravam todos os movimentos para terminá-los da maneira mais "heróica" possível: salvando a namorada do galã Cody (que também era filha do prefeito bombadão Haggar), e dando cabo de todos os inimigos sem sofrer nenhum arranhão. Aproveitando que a série vai ganhar sua versão para Game Boy Advance, a **Nintendo World** apresenta agora todos os games que fizeram parte desta inesquecível saga. Prepare-se para a porrada!

Relembre todos os momentos da mais clássica série de pancadaria de todos os tempos

Por Cassiano Barbosa

Final Fight

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1991



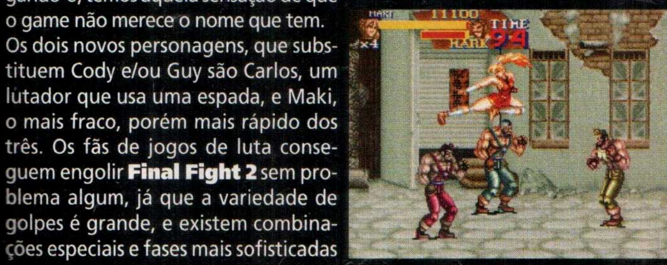


Com a qualidade técnica que o Super NES apresentou logo em seu lançamento, era relativamente fácil adaptar grandes jogos que tinham destaque nos Arcades da época. **Final Fight** era um desses games. Claro, havia os aspectos negativos: só era possível jogar uma pessoa por vez, uma fase havia sido excluída da versão original e as vilãs femininas estavam ausentes na versão ocidental (a foto mostra a versão japonesa do game). Mesmo assim, a jogabilidade era praticamente idêntica (um pouco mais rápida, até), causando grande furor entre os jogadores pelo fato de finalmente não precisarem mais gastar uma fortuna em fichas. Até hoje **Final Fight** é reconhecido como um dos grandes games da primeira leva do Super Nintendo.

Cotação: **9,0**

Final Fight 2

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1993



O sucesso do primeiro **FF** foi tamanho, que a Capcom achou que era merecida uma continuação exclusiva para o console de 16 bits. **Final Fight 2** foi lançado só para esta plataforma e até foi bem-sucedido, visto que o game tem qualidade muito inferior à da primeira versão. É claro, pode-se jogar com mais de um jogador, há novos personagens e maior variedade de inimigos. Porém, jogando-o, temos aquela sensação de que o game não merece o nome que tem. Os dois novos personagens, que substituem Cody e/ou Guy são Carlos, um lutador que usa uma espada, e Maki, o mais fraco, porém mais rápido dos três. Os fãs de jogos de luta conseguem engolir **Final Fight 2** sem problema algum, já que a variedade de golpes é grande, e existem combinações especiais e fases mais sofisticadas que no game anterior. Mas o feeling é completamente diferente.

Cotação: **6,5**

Final Fight Guy

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1993





Como a primeira versão não continha um dos personagens preferidos por muitos fãs do Arcade – o ágil lutador Guy –, a Capcom lançou em 1993 uma versão idêntica, mas com a adição deste personagem no lugar de Cody. Estranha adaptação do enredo, já que antes Melissa era namorada de Cody e filha de Haggar, e depois Cody é que virou o desaparecido da história. Bizarro é pouco!

Cotação: **8,0**

Final Fight 3

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1995





Oh, não! Mais uma continuação caça-níqueis? **Final Fight 3** é a grande prova de que o gênero "porrada urbana" já estava bem desgastado na época. Afinal, por um bom tempo não surgiu nenhum game de alto nível para comparar-se a grandes games, como o primeiro **Final Fight**, **Double Dragon** ou até mesmo **Bad Dudes**. Mesmo assim, muitos fãs ainda apreciam bastante este título, por suas animações perfeitas, golpes variados, enredo mais complexo e cenários interativos.
O charme e ritmo ainda são muito diferentes dos da primeira versão, e a insistência da Capcom em misturar controle de games de luta de arena e de "side-scrolling" provou-se mais uma vez ineficaz. Se tudo tivesse mesmo obtido êxito, com certeza a série se estenderia até hoje. Como isso não aconteceu, ainda estamos esperando uma seqüência da série para os novos consoles Nintendo. No GBA isso já rolou. E no GameCube?

Cotação: **7,0**

Mighty Final Fight

Console: Nintendo
Ano de lançamento: 1995





Não devemos levar muito a sério o fato de este jogo ter as palavras **Final Fight** em seu nome. **Mighty Final Fight** foi um dos últimos games lançados para o Nintendinho 8 bit, e possui um visual bem deformado (quase cômico), bem parecido com o de jogos como **Dodge Ball** e **River City Ransom**. Basicamente, ele serviu para divertir os usuários do console com os mesmos personagens originais e golpes que simulavam "quase" perfeitamente os comandos do Arcade. Também era possível jogar com dois jogadores simultaneamente, o que nem era possível no primeiro **FF**. Por essas e por outras, o cartucho estava longe de ser um mau negócio para os donos do NES.

Cotação: **6,5**

Você sabia?



O troglodita Haggar fez uma aparição especial em um game de luta livre para Super Nintendo. Em **Saturday Night Slam Masters**, o grandão é um lutador dos mais violentos. Guy, por sua vez, participou de **Street Fighter Alpha 2**. O que os personagens de games não fazem por mais uns minutos de fama...

O CONDE DRÁCULA QUER O SEU SANGUE? FAÇA ELE EXPERIMENTAR O SEU CHICOTE!



CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



- O mais novo capítulo de uma das séries mais cultuadas de todos os tempos!
- Combine cards diferentes para conseguir até 80 feitiços! Descubra armas, poderes e áreas secretas com as combinações corretas!
- Gráficos e som impressionantes em uma jornada épica e enorme!
- Bateria de memória para gravação do progresso de jogo!

RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R$ 46,33 CADA

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE





3x R$ 133,00 OU EM 10x R$ 46,54

Nintendo by gradiente

NINTENDO 64
3x R$ 166,33 OU EM 10x R$ 58,20

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3





3x R$ 59,67

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

INDIANA JONES



3x R$ 56,33



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH





3x R$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R$ 56,33

F1 RACING







3x R$ 56,33

SPIDER-MAN



3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS



3x R$ 43,00

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

ISS 2000



3x R$ 56,33

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

PAPER MARIO

3x R$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 43,00

CONKER'S BAD FUR DAY

3x R$ 66,33

BANJO-TOOIE





3x R$ 56,33

Preços válidos até 30/09/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN19A

ISTO É O QUE SE PODE CHAMAR DE UM GAME EXPLOSIVO!



METAL GEAR SOLID



- Você é Solid Snake, um super-soldado que precisa recuperar uma arma nuclear ultra secreta chamada Metal Gear!
- 13 fases! E mais de 150 missões!
- Mais ênfase à movimentação furtiva (estratégia) do que ao tiroteio aberto!
- Inimigos altamente inteligentes.
- Partidas simultâneas para dois jogadores com Cabo Game Link!
- Bateria de memória!

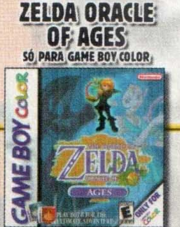
POKÉMON CRYSTAL



ZELDA ORACLE OF SEASONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



ZELDA ORACLE OF AGES
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON SILVER

POKÉMON GOLD



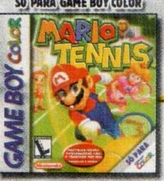
POKÉMON AMARELO



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR



MARIO TENNIS
SÓ PARA GAME BOY COLOR

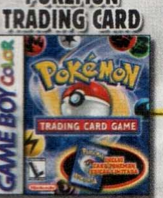


POWER PUFF GIRLS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00 CADA

POKÉMON TRADING CARD



DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



DEXTER LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



WARIO LAND 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



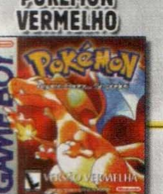
SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
SÓ PARA GAME BOY COLOR



ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON VERMELHO



POKÉMON AZUL



THE SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



SPECIAL EDITION
NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER



3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,88

PURPLE TRANSPARENTE AMARELO TEAL KIWI

CABO GAME LINK
3x R$ 16,33

TOM & JERRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



Nintendo by gradiente

Preços válidos até 30/09/2001 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN19C

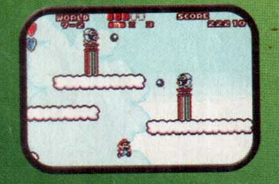


GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br



Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br



Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.







Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.



Mace: The Dark Age

Cheats

Para ativar vários truques bacanas, faça o seguinte: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o lutador indicado e pressione o botão "Start" uma vez. Faça isso sobre cada um deles que possuir o nome indicado no código. Os truques serão habilitados assim que a luta se iniciar.

Efeito	Lutadores
Cabeção	Ragnar, Al Rashid, Takeshi
Jogar como lixeiro	Koyasha, Executioner, Lord Demios, Xiao Long (pressione A no final da seqüência)
Pantufas de coelhinho	Ragnar, Dregan, Koyasha
Miniaturas	Takeshi, Al Rashid, Rangar, Xiao Long
Estágio do castelo	Mordus Kull, Taria, Ragnar
Estágio Grendel 1	Namira, Koyasha, Taria
Estágio Grendel 2	Ichiro, Xiao Long, Koyasha
Estágio Machu Picchu	Namira, Koyasha, Taria
Estágio mini-golf	Koyasha, Mordos Kull, Takeshi
Estágio SF Rush	Xiao Long, Al Rashid, Koyasha
Trocar as cabeças	Al Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long, Namira





Jogue como Grendal

Selecione o modo para dois jogadores e acumule três vitórias com o controle 1. Quando começar a próxima luta contra o computador, pressione "Start" no segundo controle para ir até a tela de seleção de personagens. Coloque o cursor sobre o lutador Executioner, segure o botão "Start" e aperte o botão A para escolher o demônio Grendal.



Habilite Ichiro e Gar Gunderson

Encaixe o cartucho e ligue o aparelho. Na primeira tela que surgir (tela de Copyright), faça rapidamente a seqüência: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓; tudo no controle 1. Se fizer corretamente, um som confirmará o truque, e Ichiro e Gar Gunderson estarão acessíveis na tela de seleção de personagens, logo acima do lutador Executioner.



Chu Chu Rocket!



Modo difícil

Jogando no modo "Puzzle", complete todos os estágios do modo "Normal". Com isso, os quebra-cabeças do modo difícil ("Hard") ficarão habilitados para um jogador.

Modo Special

Complete o modo difícil para liberar o modo "Special" para um jogador.

Modo Mania

Complete o modo "Special" para liberar o modo "Mania" para um jogador.

Ver os créditos rapidamente

Segure o botão B para os créditos passarem rapidamente.





World Driver Championship



Acesse todos os carros GT2

No modo campeonato, após colocar seu nome, vá para o menu do circuito GT2. Na tabela de escolhas, faça a seqüência: Z, →, Z, Z, B, C-↓, A, → e "Start". Aparentemente nada vai acontecer, mas todos os carros da categoria GT2 estarão lá.

Mude a cor dos carros

Na hora de selecionar seu carro, aperte Z para mudar a cor.

Consiga um Falcon Interceptor A

Para pegar o melhor carro do jogo, você tem de ganhar o troféu de ouro em todos os vinte campeonatos. Além disso, seu tempo total de corrida tem de ser igual ou menor do que quinze horas. Feito isso, selecione o carro Mystic no "Championship Mode", depois vá para a "Novice Cup", corra contra o Interceptor nas duas corridas desta copa e vença-o. Agora, vá até a tela de escolha de equipes e procure abaixo da equipe Boss Racing para achar seu carango.



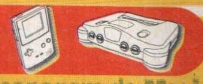
Pitfall: The Mayan Adventure



...consigo vencer o leopardo da primeira fase do game. O que ... fazer?
... Mansur Neto
...e Janeiro/RJ

..., anote a estratégia vencedora da equipe **Nintendo World**: fique de ...te para o bichano e atire pedras ou o seu bumerangue. Quando ele ...r para o ataque, salte para esquivar-se da dentada e vire-se para o lado ... novamente. A fera vai ficar parada por mais um segundo, e você deve ...veitar esse tempo para jogar mais pedras. Repita o salto quando ele ...car novamente. O inimigo ficará cada vez mais rápido, por isso fique ...erto! Primeiro escape da investida, e só depois pense em atacá-lo.

Mario Tennis



Se eu transferir um personagem de Mario Tennis do Nintendo 64 para o cartucho do Game Boy Color, ele deixará de existir no cartucho de N64, e vice-versa?
Leandro Costa Cherighim
Via e-mail



Fique tranqüilo, Leandro! Seus personagens podem ser transferidos sem problemas. Você não perde o jogador na troca, já que ele continua existindo no seu cartucho, seja ele do N64 ou do Game Boy Color. Faça as trocas sem medo de ser feliz!

The Legend of Zelda: Majora's Mask



...e aquele momento em que tenho de descongelar o rei Goron para ...ebar a primeira parte da música Goron's Lullaby? Pois é: eu destruí ...bola de neve, descongelei o rei, falei com ele usando a Goron Mask, ...strei meus tambores, e ele nem aí pra mim. Por favor, me ajudem! ...entei várias vezes e não consegui!
...essandra Krüger
...ância Velha/RS

...ito bem, Alessandra! Você fez tudo certinho, mas pecou em um detalhe ...portante. Tenha calma, o erro não foi seu, e sim nosso: segundo o detonado ...blicado na **Nintendo World** 27 você fez tudo certinho, mas uma parte do ...to se perdeu e a passagem ficou incompleta. Você precisa ir até a Vila dos ...rons e conversar com o bebê Goron chorão primeiro. Faça isso, e depois ...cure o rei Goron congelado! Com certeza irá funcionar! Desculpe a nossa ...ha, e prometemos ficar de olhos bem abertos daqui pra frente!

...mo faço para pegar a máscara Postman Hat? Quando chego na ...sa do carteiro ele já não está lá, e assim não consigo entregar a ...rta para ele de jeito nenhum.
...nardo
...ém/PA

...guinte, Leonardo: leve a carta até o carteiro em sua casa (o Post ...ce) e siga-o. Depois de entregar a carta, ele lhe dará a Postman Hat. ...bre-se de que essa ação deve ser feita no horário correto, ou seja, ...ente a partir das 13 horas do terceiro dia.

Pokémon Silver



Tenho um Slowpoke, mas não sei como faço para transformá-lo em Slowking!
Felipe Epprecht
Via e-mail

É, Felipão... Ninguém se torna rei da noite para o dia! Para evoluir o seu Slowpoke, dê uma boa andada até o Slowpoke Well (Poço Slowpoke) e encontre o item King's Rock. Daí, equipe essa pedra no Pokémon e troque-o com outro Game Boy. Durante o processo, ele irá evoluir para Slowking.

Onde estão localizadas as pedras de evolução?
Danilo Trabuco do Amaral
Itu/SP

Sua dúvida é a mesma de muitos outros treinadores, meu caro Trabuco. Em **Pokémon Gold & Silver** há apenas uma pedra de cada tipo – Fire (Fogo), Water (Água), Leaf (Planta) e Thunder (Trovão) – e você poderá consegui-las com o avô de Bill, que vive no farol (ao norte de Cerulean). Ele irá lhe pedir alguns Pokémon em troca das famosas pedras. Faça tudo o que ele pedir para juntar todas elas e evoluir corretamente seus Pokémon!

Pokémon Gold



Quero saber onde encontro o tal "Spearow dourado" de que vocês falaram na edição 34. E o Celebi? Ele existe na versão Gold?
Eduardo Gouveia
Via e-mail

Edu, uma das regras básicas no treinamento de um mestre Pokémon é ralar para conseguir todos os tipos de criaturas. Para conseguir esse Spearow dourado, você precisa visitar muitas vezes as áreas onde esta espécie pode ser encontrada. De resto, é contar muito com a sorte: você tem, em média, uma chance a cada 255 tentativas.
Quanto ao Celebi, perca as esperanças: ele é um Pokémon tão raro que somente pode ser conseguido em eventos realizados pela Nintendo nos Estados Unidos ou Japão. No cartucho de **Pokémon Gold** ou **Silver** ele não existe mesmo.

MOÇO, EU QUERIA UMA DÚVIDA?!

Tá com problemas em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para **PERGUNTE AOS PILOTOS**
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
ou mande um e-mail para
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



DIXIE KONG

Esta chimpanzé jovem e cheia de energia é amiga inseparável de Diddy e é tão impaciente quanto ele. Cranky e Funky adoram tirá-la do sério, fazendo brincadeiras sobre seu suposto namoro com o simpático macaquinho de boné vermelho.

A principal arma de Dixie em suas aventuras é seu notável rabo de cavalo, que ela usa para arremessar os inimigos para longe, pegar e jogar barris e até flutuar no ar, fazendo uma espécie de hélice de helicóptero com seu cabelo. Corajosa, determinada e sempre na moda, Dixie é uma amiga leal e uma formidável destruidora de Kremlings.



título	console	
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	Super Nintendo	1995
Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble!	Super Nintendo	1996
Donkey Kong Land 2	Game Boy	1996
Donkey Kong Land 3	Game Boy	1997

Nome verdadeiro: Dixie Kong
Ano de criação: 1995 (em **Donkey Kong Country 2**)
Profissão: protetora dos Kongs
Principais habilidades: pular, escalar, pilotar veículos-animais e diversas habilidades com seu rabo-de-cavalo, como voar, arremessar itens e planar
Sinais característicos: as roupinhas cor-de-rosa, as longas madeixas loiras, os grandes olhos verdes e as unhas pintadas
Melhores amigos: Diddy, Wrinkly, Funky, Cranky, Kiddy e Donkey
Maior inimigo: K-Rool